㊖PCエンジン9月号増刊
ソニック・ザ・ヘッジホッグ©SEGA
1993年9月10日発行 第5巻第14号通巻64号平成元年7月7日第三種郵便物認可

マルカツ 勝メガドライブ

September
650yen





読者モニター大募集!!
レーザーアクティブ
ワンダーメガ2

1周年記念企画
愛読感謝 3号連続大放出!!

巻頭大特集
ロードス島戦記 ㊖だけの独占情報
ストリートファイターII'プラス
ランググリッサー2

1周年記念特別ふろく
まるごとソニックファンブック
ゲームからグッズまで世界のソニックのすべてがわかる!
ソニックCD
ソニック&テイルス
世界のソニック情報
ソニックグッズ
インタビュー

センタースペシャル
こだわりRPGプレイヤーに贈る総力企画
リアルタイム3DRPG大研究!!

新作情報
シャイニング・フォースII
ファンタシースターIV
リーサルエンフォーサーズ
エコー・ザ・ドルフィン
アルスラーン戦記
ジュラシックパーク
ウィザード・オブ・イモータル
サンダーホーク
マクドナルド
幽☆遊☆白書外伝
ハイブリッド・フロント

徹底攻略
ガンスター・ヒーローズ
ザ・スーパー忍II
慶応遊撃隊

[INTERVIEW]
巨匠が語るRPGの世界●安田 均

新展開スタート! 読者参加メールゲーム
●魔獣闘将伝エクリプス
——アフターハルマゲドン外伝

コミック●ぽっぷるメイル

マルチメディア特集
夢見館の物語/AX101/ナイトトラップ
レーザーアクティブ最新情報



夏の話題はセガ
スリルとともに恐竜たちが大復活!!
JURASSIC PARK
メガドライブ用ゲームソフト
ジュラシック・パーク
8月27日発売予定　6,800円(予価)
TM & ©1992 U.C.S. & AMBLIN
いつでもどこでも楽しめる
ゲームギア版
ジュラシック・パーク
先行発売中!! 3,800円
最新のバイオテクノロジーの力で復活した恐竜たち。その太古の生物とのスリリングな出会いを演出するテーマパーク「ジュラシック・パーク」に、異変が発生し恐竜たちが暴走しはじめた。恐怖が渦巻く危険地帯から、きみは脱出することができるだろうか。この夏話題一番のムービーが、早くもメガドライブに登場。
メガドライブ用 ゲームソフト
8月27日発売予定 7,800円
ああ播磨灘(はりまなだ)
©さだやす圭/講談社・テレビ東京・EF ©1993 SEGA
必殺の大技で連勝街道まっしぐら!!
相撲界はじまって以来の怪物力士、播磨灘。見る者をも恐怖におとしいれる超ド級の必殺技で、連勝記録を塗り替えろ。
高性能で低価格
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
12,800円
SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)
©SEGA



パワーで独占だ!!
MEGA DRIVE
抜群の爽快バトルがたまらない!!
GUNSTAR HEROES™
メガドライブ用ゲームソフト ガンスターヒーローズ
10月発売予定　6,800円(予価)
Ⓒ1993 SEGA
Ⓒ1993 SEGA
SHINING FORCE II
メガドライブ用ゲームソフト
シャイニングフォースII
10月1日発売予定　8,800円
冒険と謎は超大作へと進化した!
オープニングと同時に迫力の戦闘シーンが途切れることなく大展開。ワサワサ出てくる敵やボスキャラ相手に、武器合体システムでガンガン進め。
ファン待望の
超リアル野球ゲーム!
メガ-CDディスク
江川卓のスーパーリーグCD
好評発売中!　7,800円
(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム
Ⓒ1993 SEGA/IBM BIS プロ野球公式記録使用/江川卓 監修
MEGA-CDで高速
アクション・フル回転!
SONIC CD
THE HEDGEHOG
メガ-CDディスク
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
9月23日発売予定　8,800円
Ⓒ1993 SEGA
※メガ-CDをお使いになるには別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。
メガドライブのニューハイパーアタッチメント!
メガ-CD2
29,800円
※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

SOFT HIT CHART

読者諸君のアツーい要望により、ついに増ページ化決定!!

メガドライブソフト売り上げBEST10

6/15 ▶▶▶▶▶ 7/15

順位	前回	タイトル	データ	ポイント
1	初	Jリーグ プロストライカー	セガ／SPG／8M／8800円 6月18日発売	709P
2	↓ 1	ぷよぷよ	セガ／PZG／4M／4400円 92年12月18日発売	689P
3	初	メガシュヴァルツシルト	セガ／SLG／CD／7800円 6月25日発売	521P
4	← 4	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ／ACT／8M／6800円 92年11月21日発売	463P
5	初	ゴールデンアックスIII	セガ／ACT／8M／6800円 6月25日発売	411P
6	2	餓狼伝説	セガ／ACT／12M／8800円 4月23日発売	401P
7	9	NBAプロバスケットボール ブルズvsレイカース	EAビクター／SPG／8M／8800円 4月2日発売	351P
8	初	エクスランザー	セガ／ACT／8M／6800円 5月28日発売	338P
9	初	ナイトストライカー	タイトー／STG／CD／7800円 5月28日発売	265P
10	8	スイッチ	セガ／ETC／CD／8800円 4月23日発売	147P











今号のこの一本！

美しいビジュアルやストーリーの奥深さで迫る『メガシュヴァルツシルト』。いったん始めるとぐいぐいと引きこまれるようにプレイしてしまうおもしろさ。戦闘も慣れれば先を読んだフォーメーションで優位に立つなど、戦略性も高く見所が多い秀作でアル。



⬅敵はいかにも悪者って雰囲気だね。

ゲームギアソフト売り上げBEST5

G・Gでも『シャイニング〜』が台風の目といったところ。『外伝II』をプレイして本編に備えよう。『ぷよ』は返り咲けるか？



➡隠れキャラなんかはもう見つけたかな？

順位	前回	タイトル	データ	ポイント
1	ー 初	シャイニング・フォース外伝II 〜邪神の覚醒〜	セガ／RPG／4M 6月25日発売 5500円	458P
2	↓ 1	ぷよぷよ	セガ／PZG／2M 3月19日発売 3500円	424P
3	↑ 4	TheGG忍2	セガ／ACT／2M 92年12月11日発売 3500円	287P
4	ー 初	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	セガ／ACT／4M 3月26日発売 3800円	212P
5	↓ 2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ／ACT／4M 92年12月21日発売 3800円	185P

てなわけで告知〜っ!

さて、今号から「COUNT DOWN MEGA」をリニューアルして始まったこの「SOFT HIT CHART」。このページ宛のハガキを募集するぞ。読者諸君のこのコーナーに対するコメント、ゲームをしての感想、これがオススメなんていうのも可。いろいろな意見を聞かせてくれ。ヨロシク〜！ by編

〈宛先〉マルカツ　メガドライブ
S・H・C　係まで

〒160　東京都新宿区坂町27-5
市ヶ谷光風ビル

御協力店：ウォッチマン（愛知・名古屋）／ビックカメラ本店（東京・池袋）／ソフマップ本店（東京・秋葉原）／博品館（東京・銀座）／メッセサンオー（東京・秋葉原）

㊖読者が選ぶ人気ソフトBEST20

今回	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	ポイント
1	1	シャイニング・フォース	セガ	RPG	587P
2	3	ぷよぷよ	セガ	PZG	520P
3	5	ランドストーカー　～皇帝の財宝～	セガ	ACT	482P
4	6	LUNAR	ゲームアーツ	RPG	463P
5	2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ	ACT	441P
6	―	餓狼伝説　～宿命の戦い～	セガ	ACT	377P
7	4	ベアナックルII　～死闘への鎮魂歌～	セガ	ACT	345P
8	7	ラングリッサー	メサイヤ	RPG	309P
9	9	アドバンスド大戦略	セガ	SLG	243P
10	―	ファイナルファイトCD	セガ	ACT	201P
11	―	スイッチ	セガ	ETC	165P
12	10	天下布武　～英雄たちの咆哮～	ゲームアーツ	SLG	143P
13	―	三國志III	光栄	SLG	135P
14	8	サンダーフォースIV	テクノソフト	STG	131P
15	―	ゆみみみっくす	ゲームアーツ	ADV	119P
16	―	バハムート戦記	セガ	SLG	103P
17	―	ぎゅわんぶらぁ自己中心派2	ゲームアーツ	ETC	98P
18	―	武者アレスタ	東亜プラン	STG	86P
19	―	レンタヒーロー	セガ	RPG	80P
20	―	スーパーモナコGPII	セガ	RCG	77P

今までの累計BEST10

順位	タイトル	ポイント
1	シャイニング・フォース	1267P
2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	1123P
3	ぷよぷよ	1041P
4	ランドストーカー	994P
5	LUNAR	952P
6	ラングリッサー	814P
7	ベアナックルII	745P
8	ファイナルファイトCD	667P
9	アドバンスド大戦略	524P
10	サンダーフォースIV	434P

ピックアップ

この『シャイニング&ザ・ダクネス』（91/3発売）は、今世間を騒がせているシャイニング・シリーズの記念すべき1作目だ。今後の柱となる世界観や魔法などを確立した。もとより3部作という予定で始めたこの企画、第1弾が3D RPGとなった。『シャイニング・フォースII』の前に1度プレイしてみてはいかがかな？

掘り出し物見っけ！



⬆つるつると滑るような操作感がよかった。

読者の前人気BEST5

発売となったものは次回、売り上げのランキングに入りそうなタイトルだ。ストII…人気も相変わらずだネ。

今回	前回	タイトル	データ	ポイント
1	1	聖魔伝説 3×3EYES	セガ RPG	346P
2	2	ストリートファイターII ダッシュプラス	カプコン ACT	311P
3	3	シャイニング・フォースII	セガ RPG	293P
4	4	シルフィード	ゲームアーツ STG	235P
5	―	ロードス島戦記 ―英雄戦争編―	セガ RPG	157P

移植希望BEST5

やはりアーケードで人気の高いものが上位を占めている。SFCの『FF』シリーズはメガドラユーザーにも好評だ。

今回	前回	タイトル	データ	ポイント
1	3	ワールドヒーローズ2	ADK ACT	280P
2	1	餓狼伝説2	SNK ACT	267P
3	5	天地を喰らうII 赤壁の戦い	カプコン ACT	189P
4	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア RPG	128P
5	4	プリンセスメーカー2	ガイナックス SLG	103P

ワールドヒーローズ2



⬆ボタン3つで操作可能だとすると…移植しやすい？

サムライスピリッツ



⬆次回、ランクインが期待される模様。詳しくはP134だ！

ポイント数は、アンケートの集計をもとに編集部が独自に算出したものです。

勝メガドライブ

1993.9
Vol.7
勝PCエンジン9月号増刊
発行／角川書店

CONTENTS

毎日暑い日々が続いていますが、読者の皆さんはいかがお過ごしですか。この夏、勝メガドライブは創刊1周年を迎えました。これまで紆余曲折ありご心配をおかけしたこともありましたが、皆さんの暖かい応援のおかげでここまで頑張ることができました。でも、隔月刊のうちはまだまだ半人前。早く一人前の月刊誌に、皆さんの求める最高のメガドライブ専門誌になるために一層努力しますので、これからもずっと応援してくださいね!!

編集部一同

●フロントカバーストーリーは、編集部の都合により中止させていただくことになりました。毎号楽しみにしてくれていた結城信輝先生ファンの皆さん、本当にごめんなさい・・・・。

次号 勝メガドライブ Vol.8は 9月8日 緊急発売

『ストⅡ'プラス』、『シャイニング・フォースⅡ』大特集の臨時発売号が出ます。忘れないで書店へ走ろう!!

MEGA FLASH ■巻頭大特集

MEGA STORM・1

MEGA STORM・2 107

HOT MEGA SPECIAL

Logo Design ●高木和雄[AR＋DA]

掲載ソフトについて、特に表記のない価格は、消費税が含まれていません。



1周年記念特別ふろく

ゲームからグッズまで世界のソニックのすべてがわかる!

まるごとソニックファンブック

GAME INDEX

MEGA F·L·A·S·H 創刊1周

こいつはめでてえナ！　ということで始まった今回の"MEGA　FLASH"。1発目は創刊1周年記念の3号連続大プレゼント企画だ！加えて『ロードス島戦記』独占記事、『ストⅡダッシュプラス』最新情報、『ラングリッサーⅡ』開発者インタビューと、お祝いスペシャル大爆発!!

祝 3号連続モニター大募集！





8月発売が決定したパイオニアのレーザーアクティブ。パックを差し替えるだけで、MEGA－LDはもちろんLD－ROM²、レーザーカラオケ、LD、CDといろいろ楽しめるコンパチブルディスクプレイヤーだ。

1名

MONITOR Ⓐ
パイオニア・レーザーアクティブ

●レーザーアクティブ本体＋MEGA－LD＋ソフト1本をセットで



3名

6Bコードレス・パッドの標準搭載で、おもちゃショーでも話題になった日本ビクターのNEWワンダーメガ。S端子からの鮮明画像と高音質用チップ搭載で、メガCDやメガドライブのソフトが大迫力で楽しめるゾ。

MONITOR Ⓑ
ビクター・ワンダーメガRG－M2

提供／日本ビクター

モニター募集について

『レーザーアクティブ』と『ワンダーメガRG－M2』は、読者の皆さんにモニターとして、実際にこれらのハードを使ってもらい、その感想を語ってもらうための提供商品です。モニターに当選された方には、商品到着後、実際に遊んでみて思ったこと（デザインや操作感覚についてなど）についての感想文を送っていただくことになります。あらかじめご了承の上、応募してください。

※今号で当選された方の読者モニター感想文は、12月8日発売号（Vol.10）誌上にて発表します。

豪華プレゼントを3号続けて

PART.1（VOL.7） 250名様 大放出!

年特別企画

読者のみなさん メーカーのみなさん ありがとう!

本誌1周年を記念して、各メーカーさんから読者の皆さんへ贈る、うれしい豪華プレゼントの数々をご覧あれっ!!

提供／セガ



①メガCD2

話題ソフトが続々と登場のメガCD。コンパクトなデザインになったメガCD2でパワフルなゲームを楽しもう。旧型メガドライブとも接続可能。



②メガドライブ2

ファイティング6Bパッドを装備した2代目メガドライブだ。



③高橋由美子サイン色紙

GGのテレビCMで頑張ってくれているグッピーが、勝読者のために心を込めて描いてくれた直筆色紙。家宝モノだ！

④聖魔伝説3×3EYES



⬅人気マンガの雰囲気をそのままRPGにしたぞ。原作のファンならプレイしなくちゃ。

⑤エコー・ザ・ドルフィン



⬅この夏一番の話題ソフト。海の中を泳ぐイルカの気分がバッチリ味わえるのだ。



セガ・広報
竹崎さん

祝勝1周年。今後ますますクオリティの高い紙面作りを。セガはそれに見合うソフト作りを目標に、お互いにがんばりましょう！

※雑誌公正競走規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

メガドライブシーンで活躍するメーカーの方々から、

㊏メガドライブ一周年

ヴァージンゲームズ



森笠さん

新規参入のヴァージンゲーム。いろいろな事情で発売が遅れていますが、年末に向け強力ソフトを発売するので期待していてください。

⑥ロゴ入りオリジナルバスタオル



2名

カプコン



西口さん

創刊一周年おめでとうございます。今後とも、メガドライブユーザーの方が満足できるソフトを開発していくので、よろしく！

⑦MDソフト『ストリートファイターII ダッシュプラス』



3名

光栄



高津さん

早い！　早すぎる!!　そう彼女に言われてショックを受けていたら、㊏メガさん一周年のお知らせ。早い！早すぎる!!　オメデト[illegible]ル！

⑧三國志III武将ファイル



3名

講談社総研



田中さん

一周年、おめでとうございます。メガドライブユーザーの皆さんにもっと楽しんでもらえるように、お互いにがんばりましょう！

⑨MDソフト『騎士伝説』



3名

コナミ



早坂さん

一周年記念おめでとうございます。『ロケットナイトアドベンチャー』も発売になり、メデたいですよ、まったく。これからもよろしく。

⑩MDソフト『ロケットナイトアドベンチャーズ』



3名

コンパイル



中市さん

夏に突入だ！　海へ山へとはしゃいでいるかい？　社員一同、の～みそコネコネして面白い事を考えているので期待して待っててね！

⑪特製ぷよぷよ色紙（a、b2タイプ）



aタイプ 1名　bタイプ 1名

サミー工業



竹中さん

サミー工業MDソフト第1弾『戦国伝承』はオリジナルに極めて近いデキになります。原作を知っている人も知らない人も期待してね。

⑫MDソフト『戦国伝承』



5名

サンソフト



山本さん

創刊一周年おめでとうございます。友人の息子も1歳ですが、今が成長の激しい時。㊏メガドライブもこれからが楽しみですね。

⑬MDソフト『スーパーファンタジーゾーン』



3名

シムス



八木さん

創刊一周年おめでとうございます。これからも協力しあってメガドライブを盛り上げていきましょう。

⑭MDソフト『Out Run 2019』



2名

寄せられた、うれしい“お祝い”のメッセージ！

おめでとうございます。

シュールド・ウェーブ



堀田さん

ウチもメガCD、まだまだこれからがんばりますのでお忘れなく。『ポップンランド』の絵はもっとカッコよくなります。ご心配なく。



⑮特製『ノスタルジア1907』トランプ

5名

セガ・ファルコム



矢野さん

一周年おめでとうございます！　更に楽しい内容を期待しています。コミックのメイル同様、メガCD版の『メイル』もよろしく！



⑯岡山FEG製メイルフィギュア

1名

ソフトビジョン



渡辺さん

㊗メガドライブ一周年おめでとうございます。これからも新鮮かつ有力なゲームネタを期待してますので、よろしくお願いします。



⑰MDソフト『エリミネートダウン』

3名

テクノソフト



新井さん

テクノソフト秘蔵の銘盤をあなたに！　そして近々アーケードからは、超燃えるSTG&ACTをお届けします。乞うご期待！



⑱テクノソフトオリジナルCD

5名

日本テレネット



吉岡さん

やっと『アークスⅠⅡⅢ』と『サイボーグ009』も発売されて、ホッと一息…。さて、次は何でみんなを不安に落とそうかな？



⑲MDソフト『アークスⅠⅡⅢ』

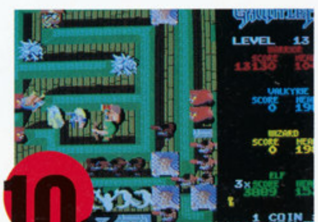
3名

テンゲン



高橋さん

HAPPYIANNIVERSARYIDEAR㊗。この一年、いろいろとお世話になりました。これからの一年、もっともっとよろしくお願いします。



⑳『ガントレット』プロモーションビデオ

10名

東亜プラン



岩渕さん

祝㊗メガドライブ一周年！こんなめでたい時には、東亜特製シャーペン&ボールペンが一番!!(?)どうぞ、東亜プランもごひいきに。



㉑オリジナルシャーペン&ボールペンセット

20名

トレジャー



美奈子さん

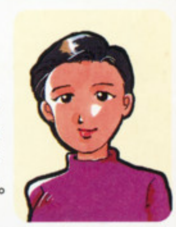
ダブル★おめでたい。そのワケは…。トレジャーもこの夏、満一歳を迎えました! 今後共手を取りあって仲良く年をとっていきましょう。



㉒オリジナルテレホンカード

3名

ナムコ



ぱいんさん

お待たせしてます『ローリングサンダー3』は、大容量16Mbitを使用して、中身もさらにグレードアップ。ご期待あれ。



㉓MDソフト『スプラッターハウスPART3』

3名

メガドライブシーンで活躍するメーカーの方々から、

㊋メガドライブ一周年

日本物産



三浦さん

㊋MDさん、誕生日おめでとう。ニチブツからのプレゼント。今回の一押しは、F1ドライバー・ザナルディーのサイン入りパンフ！



㉔ザナルディーサイン入りパンフ

3名

パイオニア



横山さん

パイオニアでは、今までにない、レーザーアクティブならではの、新しい映像の世界を提供していきますので、ご期待ください。



㉕オリジナルテレホンカード

10名

ビクター エンタテインメント



前谷さん

祝！『慶応遊撃隊』発売！見よ蘭未ちゃんの雄姿。聴け美穂ちゃんの声。早く買った方がいいヨ。どうせ君には当たらないと思うから。



㉖MDソフト『慶応遊撃隊』体験版

3名

ビスコ



いっとさん

季節はずれですけど、スタッフトレーナーです。サイズはＬＬですから大きな人に当たればいいな。大切に使ってください。



㉗スタッフトレーナー（ＬＬサイズ）

2名

ビック東海



ガチャピン消防車さん

増刊一周年おめでとうございます。広報担当の「ガチャピン消防車」、みんなが言うほど寝てないわヨ。暴走マーチで今日も電柱激突よ！



㉘額入りイラスト。タイムドミネーターバトルマニア大吟醸

1名　1名

ヒューマン



熊谷さん

創刊一周年おめでとうございます。これからは月刊化を目指してがんばってください。私たちも微力ながら応援させていただきます。



㉙MDソフト『バリアーム』

3名

ポニーキャニオン



金川さん

メガCDの良さを120％引き出した『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』、他ハードと一味違った快適な動きと操作をぜひ試してください。



㉚ビホルダー特製ペーパーナイフ

3名

ポリドール



堀尾さん

遅れてますメガCD『アルシャーク』現在ビジュアルの大詰めです。もう少し待ってね。イメージソングを歌う「パフ」もよろしく！



㉛CDシングル『スターティングオーバー』

10名

マイクロキャビン



伊藤さん

一周年。一年なんてあっという間ですネ。MDも2が出たし、『幻影都市』もお陰様で再版できました。来年の今頃はどんなことが…。



㉜MDソフト『幻影都市』

3名

寄せられた、うれしい〝お祝い〟のメッセージ！

おめでとうございます。

マイクロネット

高橋さん

一周年おめでとうございます。これからもメガドライブの発展のために、締め切りの攻撃から身をかわしつつ頑張ってくださいね。





㉝マイクロネット ミュージック コレクション

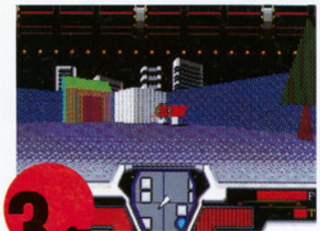
5名

メサイヤ

松田さん

祝い事の１発でもと㊙メガ創刊号を繙けば「独占速報ラング２」の絢爛豪華な見出し。嗚吁狂乱の宴未だ酣。辛酸嘗め舐め共に歩まん。





㉞MDソフト『スタークルーザー』

3名

CSK総研

キースさん

いよいよ『ダイナブラザーズ２』を出します。前作の9.4倍のおもしろさ保証。『マイト＆マジックⅢ』もよろしくね。





㉟MDソフト『ダイナブラザーズ』

3名

EAビクター

谷本さん

祝！　増刊一周年！　この調子で五周年十周年百周年と、千代に八千代に頑張って下さい。私どもも、苔のむすまで応援しております。





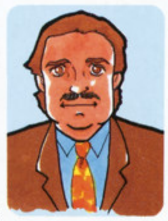
㊱ロゴ入りミニバスケットボール

5名

EGM

エド・セムラッドさん

㊙誕生日おめでとうございます。こっちはジェネシスが頑張っています。これからも素晴らしい努力を続けてくださることを願います。





㊲オリジナルTシャツ

3名

SEGA FORCE

スティーブン・シールズさん

いつでもこっちで楽しんで拝見させて頂いています。値段以外は読めないのですが、どの号も見栄えは素晴らしいと思っています。





㊳オリジナルTシャツ

3名

勝メガドライブ

㊴オリジナルテレホンカード



100名

応募方法は105ページへGO！

アンケートに答えてプレゼントを当てちゃおう！

たくさんの応募待ってるぜ

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

イラスト：赤津みづは

MEGA F・L・A・S・H

ロードスなら㊕におまかせ！㊕だけの独占情報が満載!!

ロードス島戦記 ―英雄戦争編―

■セガ ■発売日未定 ■価格未定 ■RPG ■バックアップ ■1人用

インタビュー 館尾(たてお) 冽(れつ)さん

今回の「ロードス島戦記」は内容が盛りだくさんだ。1発目はメガCD版オリジナルキャラクターをデザインしている館尾冽さんの独占インタビュー。2発目は久しぶりの高山さん登場。3発目はメガCD版ロードスのオープニングだ！

キャラデザインは「新ロードス島戦記」の館尾さんに決定だ！



メガCD版「ロードス島戦記」のオリジナルキャラクターのデザインをすることになった館尾冽(たておれつ)さんは、まだ21歳の女性なのだ。今回は、編集部の急なお願いにも快く応じてくれたゾ！ もう、一発でファンになったぞ。

――館尾さんは、コンプティーク誌上で「新ロードス島戦記」のキャラクターを描いていますが、どんな経緯で始められたのですか？

館尾 以前にコンプRPGで、B5のイラストを描いたことがあったんです。それが、コンプティークの編集長の目に止まったようで…。それで幸か不幸か（笑）「新ロードス」のイラストを描かせてもらうようになったんです。

それで、決まったらすぐリプレイの原稿がきて、イラストを描いて…結構詰まってました。

――それからすぐに、メガCD版の『ロードス島戦記』のキャラデザインの話がきたんですね。

館尾 そうですね。これも急でしたね。なんかあっという間に決まってしまって。

――「ロードス島戦記」といえば、いろんなイラストレーターの方が描かれてますよね。

館尾 そうなんです。もう高名な方ばかりですよね。みなさん自分の世界を持ってらっしゃる方々ですし…そこにハタチそこそこの小娘が、絵も固まってないのに「ロードス島戦記」のイラストを、っていうのはプレッシャーですね。でも、とりあえずあと1年か2年は「ロードス」1本でいくことになると思うので、最後には自分の納得するキャラクターになってるといいなあと思っているんですよ。気の長い話しですね。

――まだお若いですけど、いつ頃からファンタジーのイラストを描いていらしたんですか？

館尾 高校1年の頃から同人誌とかで描いていて、その頃ちょうどD&D®が流行ってたので、自然とじゃあ描いてみようかと。そのころからですね、ファンタジーを描き始めたのは。

それ以前は、SFとか拳闘ものとかを描いていたんです。アニメの影響だと思うんですが…。その頃から筋肉質のおじさんとかが好きで（笑）いろいろと描いていたんです。

――キャラクターをデザインするときに、どんな部分に注意をはらいますか？

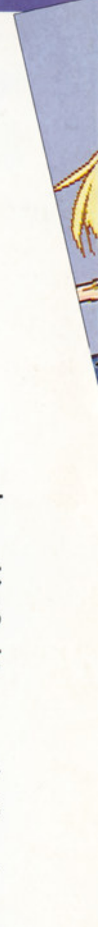
館尾 まず、キャラクターの性格を意識しますね。性格って顔に出てくるじゃないですか！後でイラストにするとき、表情を出したりアク

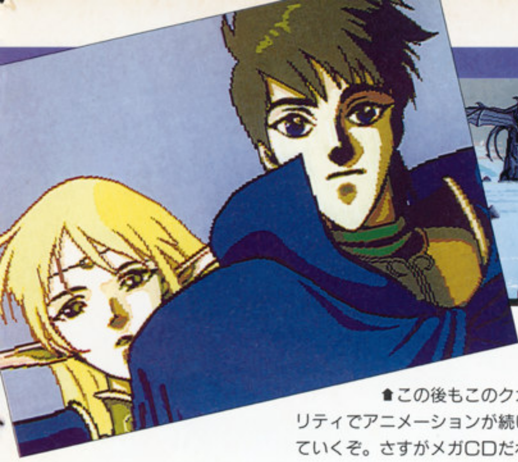
オープニングアニメーション

てっきりOVAのオープニングだと思ってしまったほどのクオリティを誇るメガCD版『ロードス島戦記』だ。まあ、たっぷり見てくれ！









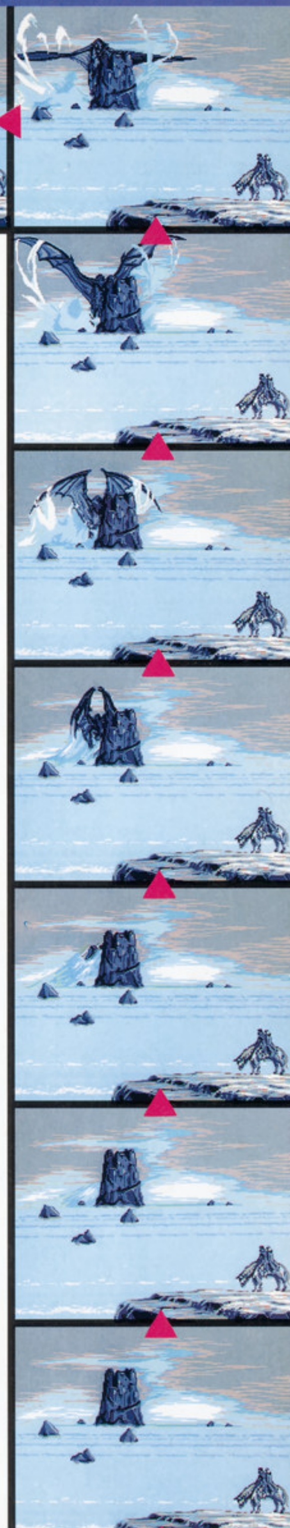
⬆この後もこのクオリティでアニメーションが続いていくぞ。さすがメガCDだね。

ションをつけたりしますよね。こういうタイプなら、こんなリアクションをとるとか…そんなとき性格がわからないと絵にできないんですよ。
——メガCD版『ロードス島戦記』ですが、デザインするのはどんなキャラなんですか？
館尾　まだ、実際に描き始めているわけじゃないんです。でも、資料はいただいているので、一応イメージは固まってます。
——セガさんの話では、カーラの部下の４人がオリジナルキャラになるらしいですね。
館尾　そうですね。確か、リスカンテ伯爵というキャラクタが４人の中にいて特に力を入れて描いていこうと思っているんです。おじさんですから（笑）ショーン・コネリーのイメージらしいんですが…禿げてはないんですけどね（笑）。それと、ひとりライジャっていう男勝りな女性がいます。あと２人は目つきの悪い男（笑）。とにかく、みなさんに納得いくキャラにするつもりです。応援してくださいね！



➡コンプティークに掲載された新ロードス島戦記のイラスト。

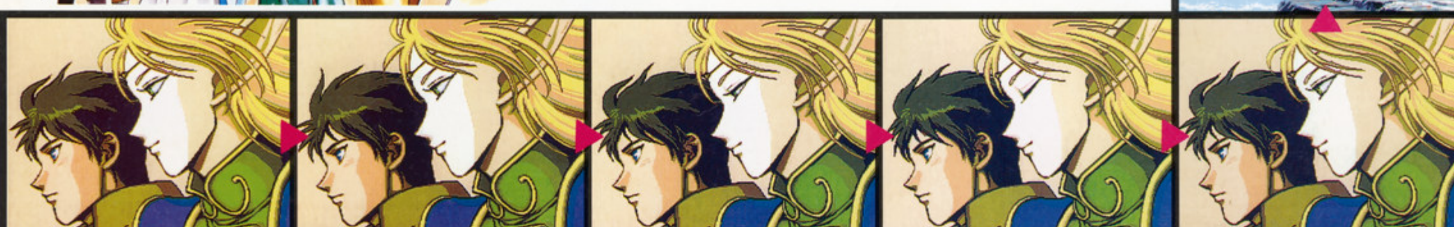




ゲームデザイナー高山 浩の
メイキング オブ ロードス

あっと驚くようなデキです。

高山　こんにちは！　高山です。ご無沙汰してました。メガCD版『ロードス島戦記』のⅠが、ようやくぼくの手を離れました。後は、工画堂さんとセガさんの技術力にお任せ。ぼくは、さっそくⅡの制作へとまい進していこうと思っています。
——メガCD版『ロードス島戦記』の魅力について、いろいろ教えてください。
高山　まず、オープニング・アニメーションがすごいデキです。一枚一枚の絵を、いちいちドットで描いてるということで、そのクオリティにみんなびっくりしています。中の動画取り込みの部分も、これまでのものとは比べられないほど美しい仕上がりになっています。
　もうひとつ、タクティカルコンバットもすごいデキです。何がすごいかというと、まず戦闘技能の豊富さです。戦闘中にやりたいことは、なんでもできるようになりました。力押しもできるし、技能で切り抜けることもできます。
——具体的にはどういう感じですかね？
高山　たとえば、敵の軍隊と戦闘になった時に、敵に対して直接攻撃をしかけて全滅させることもできるし、パーンの交渉技能を使って敵を説得し大きな戦闘を回避させることもできます。うまく技能を使って切り抜けたほうが、力押しで進んだ場合より経験値が多く入ることもあります。
——シナリオは、どんな感じですか？
高山　メインとサブシナリオが複雑に絡み合って物語を構成します。実は、シナリオクリア数＝レベルという形にしたいんです。ですから、最後にカーラを倒した時のレベルをみれば、自分がいくつのシナリオをクリアして、いくつのサブシナリオをクリアせずに残してきたかがわかるんです。
　じゃあ、また次回をお楽しみに！



メガドラ初!　驚異の24メガ!

ストリートファイタ

発売決定の報から、3ヵ月。あの『ストIIダッシュ』の仕様が確定し、『PLUS』として復活した！　MDソフト中最高の「24M」もの容量を使い、画面も今まで発表されていたものとは比べものにならないほど良くなった『PLUS』。『ダッシュ』との違いはどんなものなのか、編集部がリリースから予測してみた！



■カプコン ■9月下旬発売予定 ■9800円 ■アクション ■1～2人用　24M

遂にPLUS用のモードの特徴がカプコンから提示されたゾ!

PLUS·1 ハイパーモードの追加!

今回のリリースの中で最もショッキングなのが、この「ハイパーモード」の追加ということ。このモードの特徴が、どんなものかというと

1. ゲームスピードを何段階かに調整ができるようになる。
2. ハイパーモード独自の「新必殺技」が使用できるようになる。



➡スピード調整ができるなら、ただでさえ鬼のように速いバルログは、ついていけないほどになるかも!?

の2つ。1つめのゲームスピードの調整は、スーファミ版の『ストIIターボ』でも付いていた機能だが、「ハイパーモード」と呼ぶからには「ダッシュモード」よりもさらにスピードアップしている可能性が強い。また2つめの新必殺技だが、まず考えられるのは、リュウ／ケンの空中竜巻旋風脚や、春麗の気功拳などの『ダッシュ』にはない必殺技が入る可能性だろう。そして、既存の『ストII』シリーズにもなかった『PLUS』独自の新必殺技が入る可能性もわずかだが残っている。ムリだと思うけどね。

今の段階ではまだはっきりとしたことはわからないが、どちらにせよこの『PLUS』が単なる『ダッシュ』の移植ではないということだけは判明した。これなら、メガドラユーザーも待たされた甲斐があったというものだ。

こんな新必殺技が入ってくる!?

『PLUS』になって新たに加えられた「ハイパーモード」には、いったいどんな新必殺技が入ってくるのだろうか？　可能性が高いのは、『ダッシュ』以降に登場した必殺技だ。たとえば、下の画面写真（アーケード版『ストIIダッシュTURBO』より）で紹介している技や、ブランカのバーチカルローリング、ザンギエフのハイスピードダブルラリアット、春麗の空中スピニングバードキックなんてのもある。まあ、どの必殺技が入ってくるにしろ、バランスを無視して入れることはないはずだ。できれば全部入れて欲しいよね！



⬆ソニックブームをヨガテレポートでかわすダルシム。ちょっとマヌー。



⬆気功拳を放つ春麗を、スーパー百貫落としで奇襲する本田。熱いぜ！



⬆ただでさえ強いリュウが空中で竜巻旋風脚が使える。これは鬼だね。

緊急特報! 『ストリートファイターII』の劇場アニメ化が決定したぞ！　94年東映洋画系にてロードショー公開が予定されている。続報を待て！

最強の『ストII』がメガドライブで登場

ーIIダッシュプラス



PLUS·2 団体戦モードで遊べる!

今までの家庭用ゲーム機になかったモードがこの「団体戦モード」だ。友達と「全キャラ総当たり戦」みたいな遊び方をしたヒトって多いんじゃないかな。このモードは、それがゲームの中でできてしまうものなのだ。「団体戦モード」では「総当たり戦」と「勝ち抜き戦」の2通りの遊び方ができる。「総当たり戦」は、あらかじめ同数のキャラを選んで、順番を決めて対戦するもの。柔道の団体戦(先鋒戦、次鋒戦…といったヤツ)とおんなじようなものだ。「勝ち抜き戦」は勝ったキャラが続けて次のキャラと対戦し、全キャラを破ったほうが勝ちという、新日本プロレスのイリミネーションマッチみたいなもの。このモードなら対戦するだけにアキてしまった人も、楽しんでプレイできるぞ。



⬅団体戦モードがつけられたことで、普通の対戦では味わえないおもしろさが体験できるハズ。



⬅「総当たり戦」なら得意なキャラをどこで出すか、という戦略も勝利への要因になるぞ。



⬅「勝ち抜き戦」なら3対1のハンデキャップマッチも可能。最強キャラを使って戦うのがベスト。



PLUS·4 VSバトルモード

2人対戦専用のモードが、この「VSバトルモード」だ。今までに他機種で発売されている『ストII』シリーズには、必ず常備されていたアレだね。このモードは友達との練習試合や、流浪のストリートファイター(!?)との真剣勝負をしたりする。さらに、ひとりでモクモクと必殺技や連続技の練習をするにもうってつけのモードなのだ。スーファミ版のように、対戦結果などが表示されるようになるかも!?



⬅四天王を使いこなしてこそ、『ダッシュ』を味わえるのだ! VSモードで修行するべし!

PLUS·5 オプションモード

これも、今までの『ストII』シリーズには欠かせないモードだったね。ここではコンピューターの強さや制限時間を調整したりできる。さらに自分専用にボタン配置を変更できる「キーコンフィグ」もついてるハズだ。3個ボタンのパッドで設定すれば、ハンデ戦になるぞ。

PLUS·3 もちろんダッシュモードも健在!

忘れちゃいけないのがメインの「ダッシュモード」。内容的にはアーケード版の『ダッシュ』とほとんど変わりはないようだ。だから四天王を使ったプレイや『ダッシュ』で変更されたキャラクターの強さのバランスなどは、ほとんどそのまま再現されているハズ。もちろん、スーファミ版『ストII』ではオミットされていた、ザンギエフのジャーマンや春麗の鶴脚落・後方回転脚、ガイルのニーバズーカなどの通常技もちゃんと再現されているので安心していいぞ。当初は心配されていたグラフィック的な問題も、24メガもの大容量とカプコンの技術力でカバー。画面写真を見てもらえばわかる通り、初期に発表されていたものより、さらにアーケード版に近づいたのだ。こいつはスゴイよね!



⬅「ストII」では味わうことができなかった四天王の同キャラ対戦。まずは『ダッシュ』で腕をみがけー

CPSファイターMD(仮)発売

スーファミ版『ストII』の時にも発売された、カプコン公式ジョイスティック。今回の『PLUS』の発売に合わせて、メガドラ用『CPSファイターMD(仮)』が発売されるぞ。本物志向のプレイヤーも、これで安心だね!



予価9800円(税別)

MEGA F・L・A・S・H

眠れる超大作、遂に目覚める！

ラングリッサーII



■メサイヤ■94年夏発売予定■価格未定■シミュレーション■1人用 8M

開発スタッフ直撃インタビュー！

梅雨の季節だというのにカラッと晴れ渡った、6月末のある日のこと。㊙メガドラ編集部に、この1年間待ち続けた情報が舞い込んだ。『ラングリッサー2』の制作が、本格的に進み始めたというのだ。

編集部ではことの真偽を確かめるべく、メサイヤの「ラング2開発部隊」と呼ばれる制作スタッフにインタビューを申し込んだ。

ラングIIを作っている人々

期待の新作『ラングリッサーII』の開発に直接関わっているスタッフは、現在のところ7名。今回、話を聞いたのは開発の中心となる3人。彼らの話の中には『ラングII』への熱い想いがあふれていたぞ！



ディレクター
高田慎二郎
ヒット作を多く手掛けている名ディレクター。今回も期待は裏切らないとの保証つきだ！



メインプログラマー
松田智彦
メインプログラムとイベントを担当。その実力はPC版でも証明済み。超感動体験必至だ！



プログラマー
小山田　衛
PC版ではメインを担当。今回はサブで敵の思考ルーチンを手掛けるこだわり派だ！

今度は本当に出ます！

──『ラング2』の制作が本格的に動き始めたって聞きましたが、本当ですか？
高田　はい、もう実際に動き始めています。
──あれから（㊙メガドラvol.2での『ラングII』の記事のこと）もう1年が経とうとしてますよね。この間の経緯を話してもらえますか？
高田　PCエンジン版で『ラングリッサー』がでますが、もともとあの企画のほうが先だったんです。だから開発が終わって、「じゃあメガドラやるか」という感じなんです。前に記事にしてもらったときには、それこそ企画の初期の段階だったもので、スタッフとかも足りなくて、しばらく中断するしかなかったんです。
──では、予定通りということですか？
高田　もっと早く始めたかったんですけど、いいかげんな形でやりたくなかったんです。やっと作れる体制ができたってところですね。
──『ラングII』は、PC版のスタッフがそのまま開発に当たるわけですね。
高田　そのままってわけではありませんけど、PC版で培ったノウハウは全部『ラングII』の開発に反映されて、よりパワーアップしますよ。

とにかく楽しめるものに

──『ラングII』と前作の違いは、どんなところですか？　教えてください。
高田　まず、キャラクタの成長をめいっぱい楽しんでもらいたいと、クラスチェンジにいろいろと新しいシステムを導入しています。
松田　例えば、いろんな能力を累積できるようにしたり、クラスチェンジ幅を広げて自由度を上げたり、段階も4段階プラス隠しクラスと倍くらいに増えているなど、めいっぱい楽しめるようにとアイデアが満載されています。
──かなり期待できそうですね。
高田　本当にスタッフがこだわりを持って作っているので、十分ご期待に添えると思いますよ。
──とっても気になる主人公なんですが、もうどんなキャラクターが決まっているんですか？
高田　決まってます。時代設定が前作の数百年後ということになってまして、一応、主人公はレディンの血を引いていて、今は一介の冒険者という設定です。当初は、レディンの子供でいく予定だったんですが、ラングリッサーが手元にあると話が始まらないし、敵に奪われたりすると前作と同じになっちゃいますからね。だから思い切って前作の影響の少ない数百年後の話にしたんです。で、今はどこにあるかわからないラングリッサーを、主人公が捜しに行くわけです（笑）。



──他のキャラクターについてはどうですか？
高田　主人公の相手役にはちゃんと女の子がいます。味方になるキャラクターの人数は前作と同じくらいです。ユニットの数をあまり多くしたくないので。辛いですよね、動かすユニットが多過ぎると。デバッグしててもイヤです（笑）。
松田　1回の戦闘で、全部で20部隊出せるようにしたいんです。それで、傭兵の数を8人から6人に減らそうかなって考えています。その分ユニットリーダーを多く出したいんですよ。

耳より情報　今月からメサイヤの松田兄貴（プログラマーの松田智彦氏とは無関係）の言いたい放題のコーナーが始まったゾ！『ラングII』の最新情報が載るかもしれないから、『ラング』ファンなら要チェックだ！ ➡64ページに掲載

開発スタッフが語る『ラング２』の全貌!!

サー2制作再開!



小山田　『ラング2』の特徴に、指揮値修正が大きくなるというのがあるんです。これはPC版で試したんですが、これによって傭兵を大事に使わないと、勝つのが難しくなります。

——そうなると、前作の戦闘に比べて、かなり戦略的な要素が多くなりますよね？

高田　そうなんです。前作はリーダーが強すぎて「あれはシミュレーションじゃない」（笑）なんて過激な意見もスタッフ内から出ましてね。そういった前作やPC版で気に入らなかった部分を、どんどん改良していきたいんです。

松田　逆に敵の傭兵も侮れないので、傭兵に囲まれたりすると危ないですよ。それに傭兵の種類も増えます。今まで歩兵、騎兵、弓兵が三すくみになってましたが、代わりに新しい種類の傭兵を入れるつもりです。弓の射程もバランスをとりながら決めていこうと思っています。

小山田　移動の時でも指揮範囲がわかるように、シャドー機能とか使ってるんですよ。

高田　それに、魔法の種類もかなり多くなります。PC版でも攻撃補助魔法系をずいぶん増やしたんですが、さらにバリエーションを増やします。作っているうちにあれこれほしくなって、じゃあ入れちゃおうって。

待っててよかったと言わせたい

——容量はどのくらいの予定なんですか？

高田　とりあえず８Mの予定です。『ラング2』は、クラスチェンジとイベントに重きをおいてるので、意外と12Mになってしまうかも……８Mでも十分だと思うんですけどね。

小山田　今回、キャラクターの「顔グラ」を多くしたいんです。それに悲鳴もバリエーションを多くしているので、容量をくうんですよ。

松田　アイテムもひとつではなくて、剣と鎧とその他というふうにいくつか装備させるんです。

——うーん！　皆さんのお話を聞いていると、すぐにでもやってみたくなりますね。

高田　そういったユーザーの皆さんの期待を絶対に裏切らない作品にしていこうとすべてを注いで制作を進めています。その分の時間も十分とることができそうなので、待っててください。

小山田　PC版でもいろいろこだわって作ってきたんですが、『ラング2』ではもっとこだわってみたいなと思っているんです。

松田　とにかく「待った甲斐があった」とみんなに言わせるようなものにしたいですね。



➡今回は特別ってことで、開発現場の様子を覗かせてもらったゾ！　スタッフは、毎日ここで『ラング2』と格闘しているんだ。

これが『ラング』だ!

『ラングリッサー』は、第１作目がメガドライブで発売されて、この夏PCエンジンに移植されたメサイヤの人気ソフトだ。

今回の『ラングリッサー2』は、PC版で改良したシステムをさらに改良した究極版になるらしい。たとえば、前作ではキャラクターは死ぬといなくなってしまったが、『ラング2』では、PC版で採用したやられても死なない（次シナリオでも使える）システムを使用している。『ラング2』はメガドライブで生まれてPCエンジンで育てられた、ゲームのエリートソフトなのだ。

MD版ラングリッサー

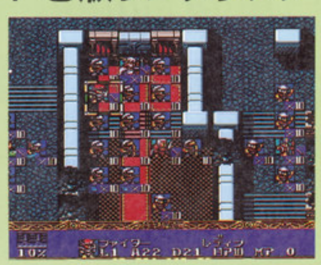


⬅懐かしい初代『ラングリッサー』。練り込まれた出色の演出の数々に超感動！



➡戦闘も楽しみのひとつ。ドキドキしながらキャラクターを戦わせたもんだ。

PC版ラングリッサー



⬅MD版に工夫を加えたというPC版『ラング』。ファンならぜひ一度は遊んでみたいものだ。



撃墜の時、君は英雄になる。

強力なヴィジュアル・アニメーション+サウンドエフェクト。
最高17段階の多重スクロール・1速～4速のバックファイヤーによるスピード調整を活かし、多彩な動きをリアルに表現。
4つのアイテムユニットとロボット変型のパワーアップ、3段階のレベルアップで敵を撃墜。
真の「シューティテング・ゲーム」を新しい形で提案します。

●戦慄の7 STAGES

- STAGE1　“グラヴィティ・パゴーダ”に潜入せよ!!
- STAGE2　重力カタパルト、最上階へ進め
- STAGE3　ゼウス奇襲!!
- STAGE4　オリュンポスのグラゼラス
- STAGE5　制圧されし火星基地。
- STAGE6　潜航強襲艇“C-ジコンGX”
- STAGE7　ゼウス最後の部隊!!

MEGA-CD SHOOTING GAME

BARI-ARM

MEGA-CD専用
シューティングゲーム
バリ・アーム
好評発売中／価格7,500円(税別)

Information

● JOQR 文化放送「WEEK END KISS」
DJ・U2 ROCKET　提供・ヒューマン株式会社
土曜日深夜1:30～2:00　絶賛放送中

ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
TEL.0422-70-7000(直) FAX.0422-70-7790

■ゲーム・Informationに関する問い合わせ
0422-70-7798
(毎月1日／15日に内容が変わります)

■ヒューマンテレホン通信
東京:0422-70-7796　大阪:06-886-3465
(月～金の午後2時～6時)

エコー・ザ・ドルフィン

8M　開発状況100%

■セガ
■発売中
■6800円
■アクション／アドベンチャー
■パスワードコンティニュー
■1人用
■メーカーコメント／広報より
夏です。海です。イルカです。新感覚の爽やかさ、イルカのエコーが大活躍！　このせちがらい世の中に必携の1本です。今年の夏はイルカと恐竜に決まり！　【竹崎】

アメリカ、ヨーロッパでいち早く人気を呼んだ新感覚のアクションゲーム。アドベンチャーの要素も強いが、最も特徴的なのは海の中を泳ぐ感覚を再現した、スピードのある独特の操作感だ。

POINT

■超リアルなグラフィックで、美しい海中の雰囲気を細部まで見事に表現。背景が変わるたびにプレイヤーを驚かしてくれる。
■イルカの泳ぐ姿を忠実にシミュレートした滑らかなキャラクターの動き。イルカと同化してしまうかのような新鮮な操作感覚。
■シンプルなゲームシステムと、奥が深くバランスのよいゲーム性。
■ゲーム酔い（?）を起こしてしまうほどのスピード感。
■予想をはるかに超えた斬新で神秘的なストーリー展開で、プレイヤーをグイグイとゲーム世界に引き込む。
■海のイメージそのままの幻想的なサウンドで、プレイヤーを和ませる。

ECCO THE DOLPHIN™

エコー 城みちるは乗っていない……。 ザ・ドルフィン

世界が絶賛！　セガの最高傑作が登場!!

まず、はじめに断わっておくが今回の記事は個人的な感情を少し入れていきたいと思う。そのため、多少レビュー的な内容になってしまうが、勘弁していただきたい。

この作品は、既に欧米で発売され100万本のセールスを記録している。その斬新な世界観と美しいグラフィックが成功の要因と思われる。よく海外向けの作品というのがこの業界にはあるのだが、この作品の場合は、それには当てはまらない。全世界共通の絶賛に値すると言いきってもよいと思う。



⬅画面写真だけではイルカたちの感動の動きをお伝えできない！　とにかく動いているところを見てほしい。

STORY ストーリー

限りなく青く、広い。イルカの群れが暮らしているこの海は、今日も命のきらめきに満ち溢れている。好奇心旺盛なエコーという名のイルカは元気にジャンプの高さを競い合っていた。

ところが、この平和で静かな海に邪悪な気配が近寄ってきた。突然、巨大な竜巻が襲いかかってきたのだ！

どれくらいの時間が経過したのであろう？　気がつくと、あれほど賑やかだった海が、死んだように静まり返っていた。エコーはただひとりこの海に取り残されてしまったのか？　が、そのとき遠くの海から、別の群れの声が聞こえてきた……。エコーはかすかな希望を抱きこの大海原に飛び出していくのだった……。

イルカ気分が味わえて幸せです…。

このゲームの目的は、イルカのエコー君を操作し、平和な海を襲った竜巻の謎を解いていくことである。謎を解くにあたっては、海の仲間達から情報をかき集めたりもするワケだ。情報を集めるときにはイルカ独特の音波を発し、海の仲間と会話をする。また、基本的にはアクションゲームなので、突進攻撃、水面からのジャンプなどができる。ライフ関係は、ダメージ制なので初心者の方でも安心な設計となっている。ちなみにイルカは生きていくために酸素を吸わなければならないので、たまに地上に出て酸素を吸うように。だってイルカは哺乳類だもの。



⬅これは攻撃ビームではなく、イルカが会話のために発する超音波を表している。



➡イルカの動きは、言い表せないほどに美しい。上下左右、斜めと自由自在に動く。



エコー・ザ・ドルフィンに秘められた5つの魅力

全世界で、イルカ旋風を巻き起こしつつあるこのゲーム。では、どこがそんなに凄いのか!?　なぜ、世界の人々がほめたたえたのか!?　はたしてその秘密とは!?

このコーナーでは、そんな「エコー・ザ・ドルフィン」の魅力を5つに絞り込んで紹介したいと思う。うーん、イルカはいいぞー！

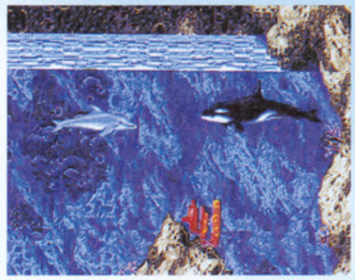
魅力1 超美麗グラフィック

まず、第一の魅力は、何といってもその超美麗なグラフィック。そして、イルカのアニメーション処理。これらの点を過去のメガドラ作品と比べた場合、文句なく最高と言えるであろう。エコーの動きは、言うなればイルカ版『プリンス・オブ・ペルシャ』という感じ。それでわかっていただけるかな？



⬅この画面写真を見ていただければ、もう説明なんていらないだろう。ハードの限界を超えたか!?

魅力2 メディテーションサウンド



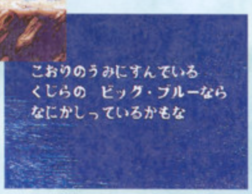
⬅イルカの横にいるのはシャチなのだが、シャチはシャチなりの泣き声を発声するのが凄い。

このゲームのサウンドは、今までのゲーム音楽の域を超越している。海の中という設定もあるが、まるでそれは環境音楽。既成の音楽に例えると、ブライアン・イーノな感じだ（誰も知らん！）。多少難易度が高めなこのゲームも、そのサウンドを聴いていると、不思議に心が和んでしまう。イルカのボイスも必聴です。

魅力3 ドンデン返しシナリオ



⬅なんでこんな生物がいるのだ！　とかいっても次のページで紹介していたりもする。



➡会話シーンはこのように表示される。文字の出方まで、かなり凝っていたりもする。

このゲーム、シナリオがとにかく斬新。あまり詳しく書いてしまうとゲームのおもしろさが半減してしまうので今回は控えさせていただく。ゲームをプレイしてからのお楽しみということで……。ただひとつ言えることは、予想もしない展開が待ち受けているということだ。

魅力4 オリジナルな世界観

このゲームを敢えてジャンル分けするならば、「環境ゲーム」というのがイイかもしれない。ただただイルカを操作して、汚染されていない美しい海中を泳いでいるだけでも気持ちいい。しかし、あまり泳いでいると海酔いしてしまう（ホント）ので注意が必要だ。薬を横に置いてプレイすることをオススメする。



⬅時折、このような妙なモノと出会ったことがある。これらの物体はいったい何なのか!?

魅力5 英国王立海洋生物保護団体推薦



⬅欧版限定パッケージ。カセットでは、U2やイレイジャー等も参加している豪華版なのです。

何度も言うようだが、このゲームは欧米でかなりの高い評価を受けている。なんと、英国王立海洋保護団体推薦というオマケつきなのだ。さらに、ヨーロッパ版限定パッケージの中にはTシャツ、カセットテープなどが入っていてお得。マニアの方は、ぜひ手に入れておいたほうがよさそうだ。BEST GAME EVER！

イルカゲームをヤル前にイルカムービーはいかが!?

イルカというのは、かなりの昔から神秘的な生物として知られていたようです。イルカは知的な生物なので、ドラマや映画の題材によく使われてきました。古くは「わんぱくフリッパー」などがありますが、最近の映画にもよく登場しています。それでは、いくつか、イルカを題材にした代表作をあげてみましょう。まずは「グランブルー」。環境映画とでも言いましょうか、ストーリーはあってないような映画です。映像が非常に美しいのが魅力です。次に「コクーン」。一見するとこの作品も環境モノっぽいのですが、実はSF（!?）映画なのです。これから観る人のためにストーリーは書かないことにしますが、心温まる映画ですので興味のある人は観てください。

映画のゲーム化というのは常識的な話ですが、その逆というのはほとんどみられません。このゲーム、映像化されればかなりおもしろくなると思うのですが、皆さんはどう思いますか？



STAGE INFORMATION

というわけで、各ステージの紹介をしていきたい。とは言ってもこのゲームの場合全27ステージも存在しているので、1ステージごとに紹介しているスペースがない。そこで各章ごとにまとめたものをダイジェストの形で紹介することとする。あっと驚く展開に期待してほしい。

ここまでのあらすじ

平和な海に突然の竜巻が襲ったあと、いったいどれくらいの時間が経ったのであろうか？ エコーは、消えてしまった仲間を探しに広い海へ潜っていった。そう、そこには辛うじて災難を逃れた海の仲間たちが、自分と同じ境遇にあったのだ。

そしてエコーは、彼らと情報の交換をしていくうちに、この海に起きた異変に気づきはじめる。海中には、かつてはなかった不思議な物質、「ブルークリスタル」がまるで何かを護るがごとく存在していた。そして、海の生き字引「ビック・ブルー」の存在……。今、エコーは鮫の群れをかいくぐり、北へ進路を向けようとしていた。果たして極寒の地に待つものとは⁉



⬅突然の謎の竜巻に吹き飛ばされるエコーとその仲間たち。何が起きたのだ⁉



➡仲間を助け出すエコー。彼の頭には5つの白い斑点が光る。



⬅鮫の群れの中を必死に北へ向かうエコー。海水も冷たくなってきた。

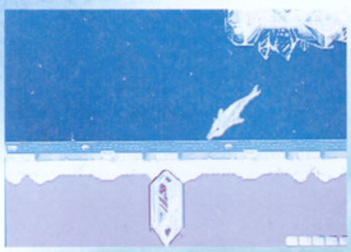
氷の世界
ICE ZONE

彼は厚き氷に覆われた世界に旅立つ…

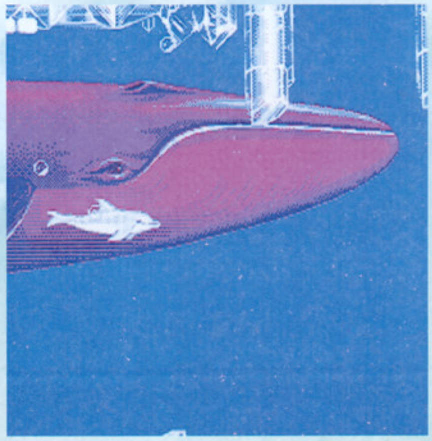
このステージにたどり着いたキミはまず、出口がないことに気がつくであろう。水面は氷に覆われているし、どうしたらいいの？ しかし、心配は無用。氷に閉ざされていない水面を発見したら、思いっきりジャンプするのだ。すると氷の上を勢いよく滑れるではありませんか！ これでこの世界での移動方法はわかったハズ。そのほかにも、個体となった氷がエコーの行く手を阻んだりと、かなりのテクニックが要求されるステージとなっている。そしてなんといっても圧巻なのは、鯨との出会いのイベント。謎が少しずつ明らかになっていくぞ。



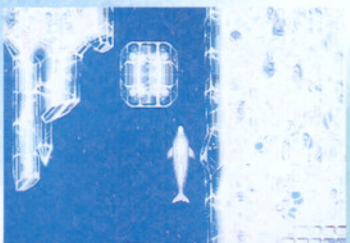
⬅氷の上は、このように滑ることができる。マップの広さにも驚くであろう。



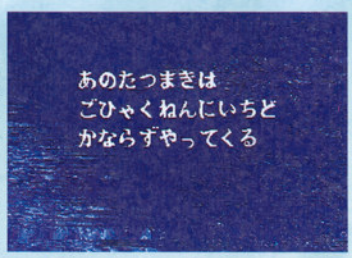
⬅この世界ではブルークリスタルがこんな所にまであったりする。見落とさないように。



⬆年老いたクジラとの出会いの中、エコーは数々の情報を得る。クジラの迫力が凄いぞ！



➡動いている個体の氷は、タイミングよくダッシュして切り抜けるようにする。



➡竜巻の謎も、徐々にではあるが明らかになっていく。そして驚くべき真実も⁉

開かれた海域
ISLAND ZONE

このステージは次の世界とのつなぎとなる部分なのだが、重要なイベントが控えているので楽しみにしてほしい。まず、エコーは北の氷の世界から南の暖かい海に戻ることになる。そして仲間からの情報を元に「偉大な存在」を知る。

深海へと潜っていったエコーの目の前には、今まで見たこともない生命体(⁉)が存在していた。果たしてこの生命体の正体とは何なのか⁉ そして開かれた次の海域とは⁉



⬅今度は、一路、南の暖かい海域へと向かう。



➡彼はちなみにシャチです。情報を得よう。



⬆果たして、このあやしげな物体は何なのか⁉ 古代からの生命体、それとも⁉ 謎は深まるばかりです。

アトランティス
CITY OF FOREVER

そこには時代を超越したすべてのものがある

エコーがひたすら潜っていったその果てには、謎の都市が存在していた。しかし、そこには既に人々の姿はなく、その都市で暮らしていたと思われる人間たちの名残だけが存在しているのであった……。

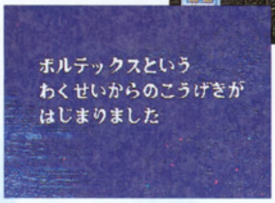
と、まーこのようなステージなワケで感のイイ読者の方々は、もうおわかりのハズ。そーです、深海の底にはあの伝説の都市、「アトランティス」があったのです。そしてこのステージでは、今までの謎がほとんど解き明かされていくのであった。何といってもアトランティスということですから……。中国と一緒で何が出てきても不思議じゃないからね。まぁ、そんなことはいいとして、このゾーンの最終面では超ムズ・ハイテクジャンプを駆使しなければ進めなくなっているので、初心者の方は泣いてください。



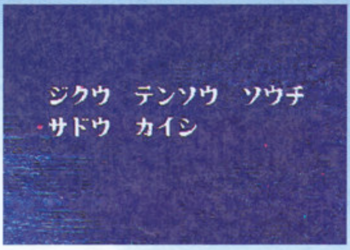
⬅古代人の名残が何者かの訪れを待っているかのようである。ああ、美しい……。



➡ブルークリスタルの間とでもいうべき所。情報を聞け。



⬅なんだかよくわからないが、凄い展開になってきたようだ。本当は載せたくない!



⬅これもシナリオを楽しみにしている人は、読まないほうがよい。あぁ、良心の呵責……。



➡この装置が時空転送装置なのか!? この装置に向かってエコーの超音波を飛ばすと…。

ジュラ紀
JURASSIC BEACH

恐竜!? まさかそんなワケはない….

時空転送装置を作動させると、エコーはかつてない経験、次元を超えた感覚を味わっていた。気がつくとそこは、これまで見たこともないような海だった。そこに暮らす生物たちも、人間たちの言うところの恐竜という種族であった。そう、エコーは恐竜たちの生存していた頃、ジュラ紀に来てしまったのだ……。

最初に断わっておくが、このゲームを購入予定の方は、この部分は読まないほうがいいかもしれない。このステージは、いわゆる恐竜たちの棲む所。「翼を持つもの」の助けを借りたりして難易度の高いこのゾーンを乗り切ってほしい。目に見えない部分が、隠し通路になっていたりする場所もあるので、細かい探索をするように。そしてこの後、さらなるドンデン返しが…!?



⬅あぁ、古代の生物たちがこんなにいっぱい。彼らの動きもリアルです。



➡今、流行の恐竜博とかそういうのではありません。



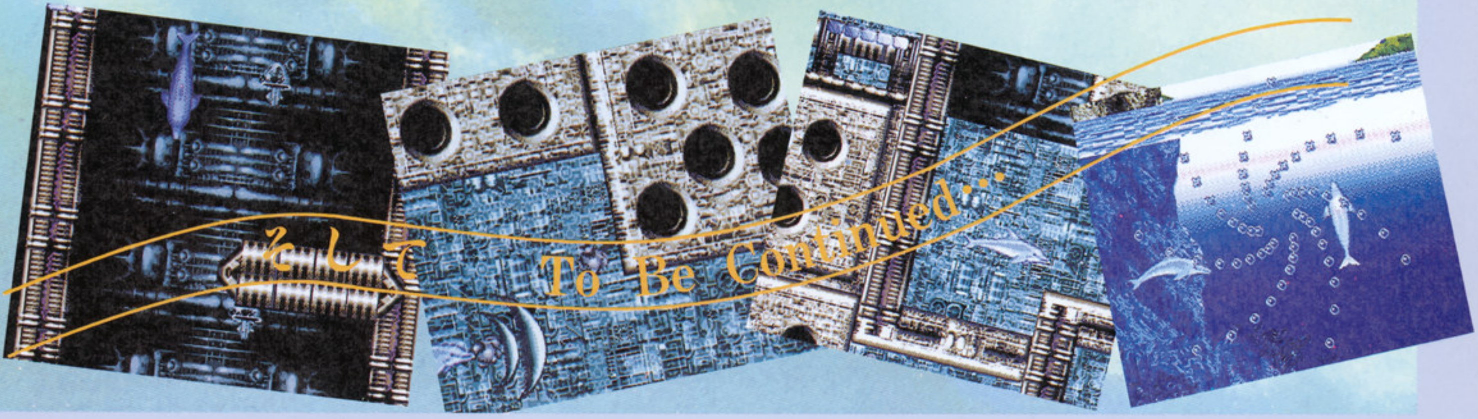
⬅そういうわけのわからない生き物がいたりして、なんだか楽しすぎるぞ!



⬅おーっ! 巨大竜の落とし子だぁー!! かなりの強敵ですが、地道にやれば倒せます。



➡今まで見たこともない物体。触れてみたり、音波を発生してみたり、いろいろやってみよう。



シャイニング・フォースⅡ

16M　開発状況 70%

■セガ
■10月発売予定
RPG
■バックアップコンティニュー
■1人用
■メーカーコメント／開発より

現在一生懸命開発中の「フォースⅡ」には、新しくて楽しい要素が盛りだくさん！　ユーザーの皆さんに見ていただける日を、スタッフ一同楽しみにしています。乞う御期待!!

発売まであと少し！心して待て！

SHINING FORCE II
～古の封印～

さらなる進化をとげたフォースⅡを見て驚け！

期待のRPG『シャイニング・フォースⅡ』も、発売まであと2カ月あまり。前作を上回るいろんなシカケが目白押しになりそうだ。今回は新キャラと新しいエフェクトを紹介するぞ！

POINT

■超人気だった『シャイニング・フォース』の続編となるタクティカルRPG。
■基本システムは前作のものを継承しているが、ゲームギア版『外伝Ⅰ&Ⅱ』でのノウハウを生かし、よりユーザーフレンドリーなゲームに。
■前作でやや不満のあった敵キャラの思考を大幅にパワーアップ。いい意味でプレイヤーを裏切ってくれる。
■前作の章立てを廃止したことで、一度通った街などのマップを自由に行き来できるようになった。
■戦闘が終わったフィールドでも、ランダムでモンスターと遭遇するようになり、よりスリリングなゲームが楽しめる。
■見るものを飽きさせない、演出効果。さらに魔法使用時のエフェクトも、よりパワーアップしている。

『シャイニング・フォースⅡ』は、前作とは比べものにならないほどの進化を遂げているぞ。戦闘前のイベントやグラフィックはもちろんのこと、前作でやや不満のあった敵の思考パターンなど、常にユーザーのことを考えたパワーアップがされているのだ。



⬅教会などのRPGに必要不可欠な要素も、ちゃんとあるぞ。今回も顔マドはしっかり再現されているし、前作の神父さんより表情が豊かになった。もちろんほかのお店も同じだ。

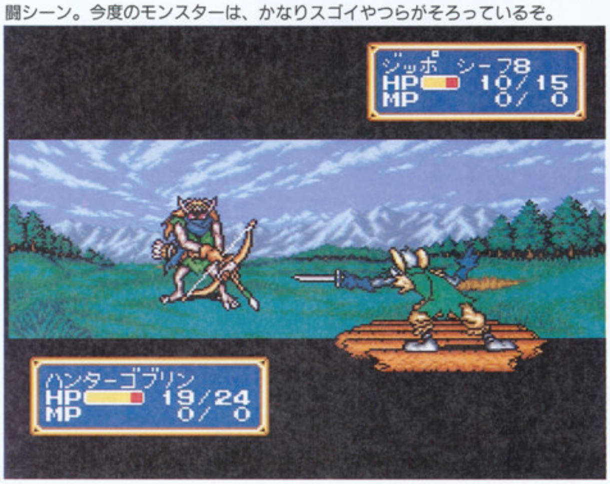


➡「シャイダク」以来、僧侶系の魔法から消えていた強力な攻撃魔法「ヘルブラスト」が『Ⅱ』で復活！　これで僧侶も楽に経験値が稼げるようになったかな!?



➡『Ⅱ』の主人公。そのままプレイすれば、ボウイという名前になる。なかなかイカスね。

⬇『シャイニング・フォース』の華といえば、アニメーションしまくりの戦闘シーン。今度のモンスターは、かなりスゴイやつらがそろっているぞ。





⬅戦闘の最中でも、部隊表でステータスが一度に見られる。



➡買い物のシステムは、かなり親切になっているのだ。

新キャラめじろ押し！

『フォース』の魅力といえば、やっぱりキャラクターをハズすことはできないよね。というワケで、今回はさらに4人＋1のキャラクターを紹介する。今までに紹介した、主人公を含めた5人は「いかにも」といったキャラだったけど、この4人もちょっと変わってていいでしょ。さらに注目したいのが右上のキャラ。いったいどんなヤツなんだろ!?

こ、このキャラは!?



今回発表されたキャラの中でも、異色の存在なのが、このキャラ。種族はミドリガメ、職業もミドリガメといえば。あのヨーグルト的存在だ！どうやらキウイもそんなキャラになりそう。成長するのか!?



シーラ

パッと見は普通の女の子。主人公と同じ人間族みたいだね。どうやら彼女もアストラルのもとで修行していたらしいけど…。ウワサでは仲間にできるようだけど、詳細は不明。開発元・㈱ソニックの高橋社長いわく「Fカップのグっと来る少女」だそうだ。



アストラル

すでに現役を退いたものの、かなりの影響力を持つ賢者。主人公たちを教育し、立派な冒険者（?）に育て上げているエライ人だ。



サラ

今回紹介したキャラの中で、一番主人公たちに近い存在なのが、このサラだ。やはりボウイたちと共にアストラルのもとで修行をしている。エルフ族の僧侶で、みんなの姉ゴ的な存在ということ。面倒見のよい、世話焼き屋サンなのだ。



グランシール王

ゲーム開始時の舞台となるグランシール国の国王。有能な王として国民に愛されているのだ。ただ早くに王妃を亡くしたため、忘れ形見のエリスを溺愛している。

演出もよりダイナミックになったぞ！

『Ⅱ』では、さまざまな演出面で相当にパワーアップされている。そのへんがよくわかるのが戦闘の時だろう。戦闘アニメーションの背景はもちろんリキの入ったものだし、魔法のエフェクトなんかはかなりデーハーになっているぞ。また『シャイダク』に出てきた僧侶系の攻撃魔法「ヘルブラスト」が復活したりと、バランス的にもかなり充実したものになりそうだ。



⬅戦闘アニメーションもかなりカッコイイぞ。さらに細かく描かれた背景にも注目してほしい！



⬅回復魔法のエフェクトも、こんなにぎやかになったのだ。妖精サンが舞い踊るぞ。



➡最強の魔法と評判のスパーク。エフェクトもバリバリ激しいが、ダメージも激しいのだ。

ブレイズLv.4



⬅⬇同じブレイズでも、使用するレベルによって、こんなにグラフィックが変わるのだ。レベル4なんか使ったら、もうヤミツキだよね。



ブレイズLv.4

開発状況 80 %

■セガ
■10月発売予定
■7800円
■シミュレーション
■バックアップコンティニュー
■1人用
■メーカーコメント／広報より
超人気作品が遂にゲーム化。メガCDの機能をフルに使ったアニメーションは一見の価値アリ。原作の魅力を充分に表現した新タイプの作品です。期待してください。【竹崎】

田中芳樹氏の人気小説を原作にしたシミュレーションゲーム、『アルスラーン戦記』の全貌がいよいよ明らかになってきた。今回はゲームのシステムのところをくわしく紹介するぞ。

POINT

■人気小説『アルスラーン戦記』をシミュレーションゲーム化。
■初心者にも楽しめるシナリオ重視タイプのSLG。難易度も低め。
■原作でアルスラーンが参加した戦闘を再現したシミュレーションパート。原作の第1部・7巻分のストーリーが、すべてゲーム化されており、『アルスラーン戦記』を知らない人にも楽しめる。
■キャラクターの個性を忠実に再現。さらに、シミュレーションパートでキャラクター同士の会話が演出され、原作の雰囲気を十分に味わえる。
■同原作の劇場アニメ製作にかかわったアニメーターによる、ハイクオリティなビジュアルシーン。劇場アニメ版では見れなかった場面もビジュアル化されている。キャラクターボイスも劇場版と同じ声優が担当。

いよいよアルスラーンがメガCDで動くぞ！

アルスラーン戦記

パルスの復興をめざして王子と共に戦うのだ！

小説、アニメも人気の『アルスラーン戦記』。メガCD版も、そろそろ全貌が見え始めたぞ。この『アルスラーン戦記』は原作の持ち味を生かした、シナリオクリアタイプのSLGになっている。ゲームの流れは右の表のとおりだ。このシステムなら、ドラマチックな展開が楽しめるぞ。ゲームでの最初の戦闘は「あの」アトロパテネの平原で行われた霧中の戦いだ。敵軍中に取り残されたアルスラーン王子を、ダリューンがただ一騎で救い出すというシチュエーションが忠実に再現されている。このようにアルスラーンの戦いを再現したシーンがたくさん登場するのだ。

ゲームの流れ

ストーリー
劇場アニメ版『アルスラーン戦記』の制作スタッフが手がけたビジュアルシーンで、ストーリーが語られる。原作を知らなくてもOK。

シナリオの目的
ビジュアルが終了すると、シナリオの勝利条件と敗北条件が表示される。条件はシナリオが進むごとに、だんだんキビシくなっていくぞ。

ゲーム開始
いよいよシミュレーションパート開始。各キャラクターにコマンドを出していく、オーソドックスなタイプのシミュレーションをプレイ。

次のストーリーへ
ゲームパートで勝利条件を満たせば、ビジュアルシーンが始まる。こんなぐあいで、どんどんストーリーが進行していくぞ。

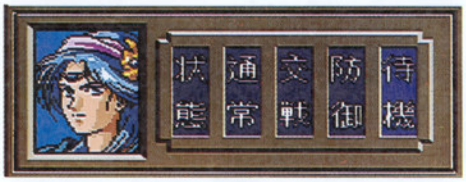




■ダリューン
黒一色の装備に身を包んだ、パルス王国の万騎長。「戦士の中の戦士」と呼ばれるだけあってゲーム中でも最強だ。

王子を守る勇士たちを導くのだ！

『アルスラーン戦記』はターン制のオーソドックスなSLGだ。個々のキャラクターにコマンドを出していくのがゲームの基本になる。というわけでキャラクターのコマンドについて紹介しよう。このゲームではアルスラーンは直接操作することができないので、アルスラーン本人と王子を助けるキャラクターとでは、コマンドがちょっと違うのだ。



アルスラーンのコマンド

アルスラーンはプレイヤーが直接操作できないので、独自のコマンドが用意されている。これらのコマンドはアルスラーンにとって「信頼する部下からの提言」という形のもの。だからプレイヤーが思ったとおりに動いてくれるとは限らないぞ。各コマンドの意味は以下の通りだ。

●状態…ステータスを見るコマンド。
●通常…すべてをオマカセするコマンド。
●交戦…戦闘的な移動をさせるコマンド。
●防御…防御的な移動をさせるコマンド。
●待機…その場で待機させるコマンド。



➡攻撃コマンドを実行すると、攻撃目標指定用のカーソルが表示される。



キャラクターたちのコマンド

アルスラーン以外のプレイヤーキャラクターは、すべてプレイヤーが操作する。ゲームはターン制なので、自分のターンがまわってきたらすべてのキャラクターにコマンドを出すことができる。コマンドを出す順番も自由に決められるから、この敵にとどめをさすのはダリューンでしょう！　とかいうことも思いのままだぞ。各コマンドの意味は以下の通りだ。

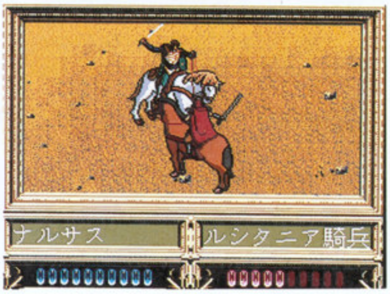
●移動…キャラクターの移動力分だけ、移動するコマンド。移動終了後、攻撃範囲内に敵がいればそのまま戦闘できる。
●攻撃…攻撃範囲内の敵と戦闘するコマンド。
●状態…ステータスを見るコマンド。
●助言…そのシナリオをクリアするために何をすればいいのか、キャラクターが教えてくれるコマンド。勝利条件に関係するぞ。
●機能…ゲーム中断などの機能を使うコマンド。



➡移動コマンドを実行すると移動できる範囲が表示される。

⬇助言コマンドを使えば何をすればいいのかキャラが教えてくれるぞ。





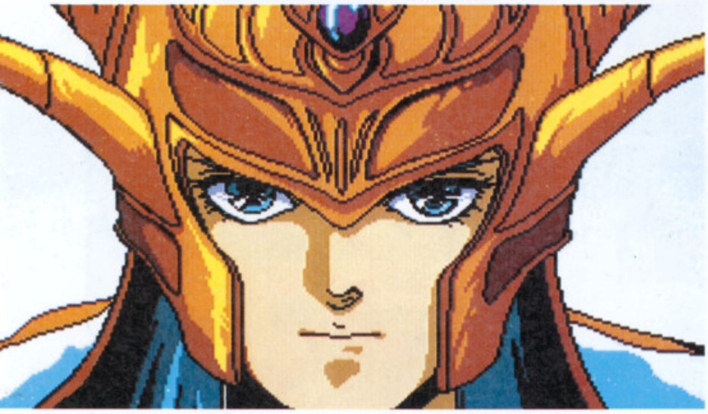
➡攻撃方法にみあったアニメーションで処理される戦闘シーン。イカスぞ。

戦略を駆使せよ！

このゲームではアルスラーン王子をいかに守り抜くか、ということがかなり重要になってくる。それにはダリューンやナルサス、ファランギースなどの勇士たちの特徴をキチンと把握することが大事。いかにキャラクターたちを効率よく行動させるかということも大事になるのだ。それほど難易度の高いゲームはないので、原作の雰囲気を味わうにはもってこいだぞ。



⬇深い霧に包まれた戦場を見つめるアルスラーン。その目に映るのは父王アンドラゴラスIII世の勇姿だろうか。





■アルスラーン

➡西の蛮族ルシタニアに占領されたパルス王都エクバターナを取り戻すべく戦う王子。しっかりフォローしてやろうね。

MEGA STORM 1

ジュラシックパーク

16M　開発状況100%

■セガ
■8月27日発売予定
■6800円（予価）
■アクション
■パスワードコンティニュー
■1人用
■メーカーコメント／広報より

公開以来大ヒットしている映画はもう見たかな。リアルなグラフィックで暴れ回る恐竜、ジュラ紀そのものな背景(?)、手に汗握るアクション。古代が君を呼んでるぞ！　【竹崎】

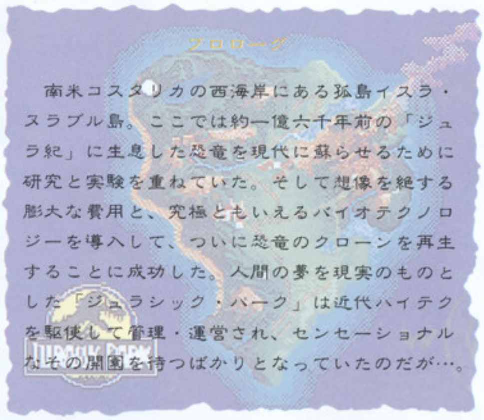
チマタでは「恐竜」、「恐竜」と大いに騒がれている。予想されたことではあるが、ゲーム業界でもちょっとした恐竜ブームだ。このゲームには、SEGAの技術が大いに生かされているゾ！

POINT

■映画「JURASSIC PARK」を原作に作られた横スクロールのアクションゲーム。映画のすばらしさが、そのままゲームになった。
■ステージ構成は全5ラウンド。
■敵はすべてジュラ紀に生きていたとされる恐竜たち。子供の頃に図鑑でしか見たことのないあの恐竜が、次々に主人公たちを襲ってくる。
■BGMは、それぞれのステージの臨場感がよく出ていて、プレイヤーのゲームゴコロをくすぐる。
■プレイヤーは、主人公グラント博士か小型恐竜ベロキラプトル（名前はラプター）のどちらかでプレイすることができる。恐竜の場合は、なんと人間たちが敵になる。たまには恐竜気分に浸ってみるのもいい。
■画像取り込みで動く恐竜たちが、とってもリアル。これは必見！



喰われる前にやっつけろ



あのスティーブン・スピルバーグ監督が、久々に「ET」級の大ヒットを狙うとウワサされる注目の大作「ジュラシック・パーク」がゲームになった。映画ではすべてコンピューターグラフィック操作で恐竜の動きを作りだしているそうだが、このメガドラでもハードのよさを最大限に生かし、恐竜たちの動きをスムーズにとても美しく仕上げている。グラフィック関係は、メガドラ最高峰といっても過言ではない出来の良さだ。プレイヤーは1人と1匹、人間（グラント博士）と恐竜（ラプター）の好きなほうを選んでプレイすることができる。それぞれステージ構成が異なっているので一粒で二度おいしい状態だ。さあ！　ジュラシックワールドへ急げ！

グラントの華麗なる動き



恐竜たちの動きも美しいが、人間も負けてはいない。グラントをプレイしているうちに、ユニークなアクションを数々見ることができるので楽しいぞ！

グラントを助ける数々のアイテム

トランキライザダーツ



⬅恐竜を気絶させるダーツ型の催眠弾。

ガス手榴弾



⬅催眠ガスで恐竜を気絶させる。強力。

スタンガン



⬅充電すると放電攻撃が可能になる。

ファーストエイド・キット



⬅グラントの体力を一定量回復させる。

バッテリー



⬅スタンガンのバッテリーを補充する。

ガソリン



⬅川でボートを動かし続けるのに必要。

ステージ紹介

現代にも恐竜の世界はあーるんです。



グラント Side

STAGE1 JUNGLE



古生物学者は綱渡りもできなくてはならないのだ。

図体がでかいだけで、おとなしいので大丈夫。

最初のステージなのでグラントの基本となる操作はだいたいここで覚えることができる。辺りは樹木が生い茂っていて、途中、迷路状態なので正しい道を見つけだすこと。

STAGE2 POWER STATION



スタート地点。おどろおどろしい雰囲気が臨場感をわきたたせる。

エレベーターに乗り込むグラント。発電所内は複雑だ。

高圧電線をも恐れず、脱出を試みる。ここまでくれば後少しだ。

簡単に言えば発電所である。さらに恐竜の攻撃も厳しくなる。そのうえ電気系統が破壊されているので高圧電流に触れないようにしなければならない。ボス、ティラノサウルスは必見。

STAGE3 RIVER



誰が置いたんだろう？ ガソリンがある。ありがたく頂こう。

川下りならぬほとんど滝下り状態なのだ！

でたーっ！ ティラノサウルスだ。喰われたら一発アウトだ。

このステージだけはゴムボートに頼って移動することになる。ガソリンがあまり残っていないため燃料の補給が必要だ。急流では転覆しないように注意すること。

Which do you choice GRANT or RAPTOR?



ラプター Side

STAGE1 JUNGLE



必殺！ 百貫落としでふみつぶしてしまえ！

間違ってもラプターの子供ではないのであしからず。

ラプターでプレイする場合一切の武器は使えない、体当りなどの豪快な攻撃のみ。しかしそれだけでほとんどの敵は倒せるので、特に問題はないということだ。

STAGE2 POWER STATION



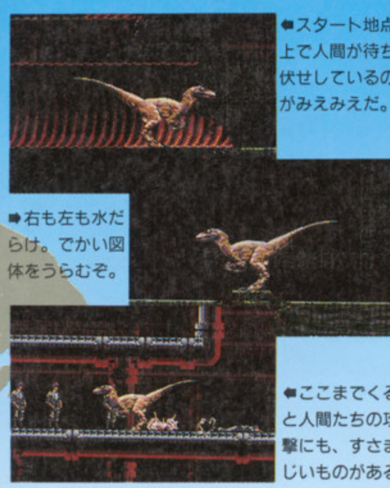
あぁー！ って別に落ちはしない。なんとも器用にのぼるのだ。

ステージの所々にあるフライドチキンだ。喰えっ！

あれっ？ と思わずにはいられない。この人だれだっけ？

ラプターの敵は人間だけではない。恐竜たちはお○カさんなのでラプターにも攻撃を仕掛けてくる。ここではジャンプを多様することになる。脱出口ではグラントが待っているぞっ！

STAGE3 POMP STATION



スタート地点上で人間が待ち伏せしているのがみえみえだ。

右も左も水だらけ。でかい図体をうらむぞ。

ここまでくると人間たちの攻撃にも、すさまじいものがある。

なんといっても足場が悪い。ラプターは泳ぐことができないので水中に落ちたりするとダウンする。最初の難関であろう。コントローラーの微妙な操作が必要だ。

新作ソフトマルチ解剖

MEGA STORM 1

ウィザード・オブ・イモータル

8M　開発状況100%

■EAビクター
■8月10日
■9800円
■アクション
■パスワードコンティニュー
■1人用
■メーカーコメント／広報より
ジェネシス版で知る人ぞ知る、超リアルなファンタジー・アクション・AVGの日本版が遂に登場！　キャラの動きの多彩さと謎解きを存分にお楽しみください。【谷本】

主人公の多彩な動きがプレイヤーを楽しませる、イギリス生まれの超ハードな謎解きアクションだ。また、数多く用意された見応え十分の"死にパターン"は、国産ゲームにはないグロさ。

POINT

■謎解きの要素を多く含んだアクションゲーム。地下迷宮は複雑に絡まりあった謎でいっぱい！　各フロアごとの謎をすべて解き明かさないと、次の階には進めない。

■キャラクターの死にパターンの多さが魅力(?)。ゲームに登場するすべてのキャラクター（主人公・モンスター）は、それぞれ独自の死にパターンを持っている！　すべてのパターンを見ることが、ゲームの一つの目標にもなるのだ。

■パソコン版からの移植ソフトだが、メガドラ版では新たに敵との戦闘シーンを加えている。息詰まるアクションシーンも堪能できるぞ！

■いかにも海外ソフトらしい、グラフィックや展開のキモチ悪さも快感！　ちょっとキワどいゲームが好きなキミにはダンゼンおすすめだ！



ウィザード オブ イモータル

Wizard of the Immortal

すべてを死が支配するスプラッターアクション！

『ウィザード・オブ・イモータル』（不死の魔法使い）は、謎解きの要素をたくさん含んだアクションゲームだ。主人公は年老いた魔法使い。この老魔法使い、年老いた風貌の割りには身のこなしが軽く、ずっと見ていると「かわいい…♡」とさえ思えてくる。彼を操って、地下迷宮のどこかに捕らわれた大魔法使い「モーダミア」を救出するのがゲームの目的だ。

キミが探検する迷宮は、全部で地下8階まである。構造は複雑で、始めのうちは何度も迷ってしまうだろう。さらに迷宮の各階にある謎を解き明かさなければ、下の階には進めない。

また、クオータービューで描かれた迷宮のあちこちには、凶暴なモンスターや危険なトラップ(ワナ)も待っている。キミは、これらの障害を突破しつつ、迷宮最深部を目指さなくてはいけないのだ。

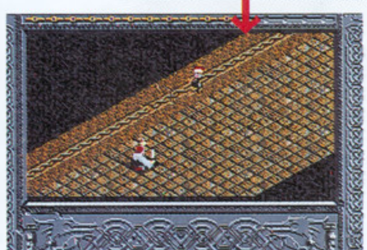
さあ、迷宮に潜む謎を解き明かし、偉大なる魔法使い『モーダミア』を無事救出することができるだろうか!?

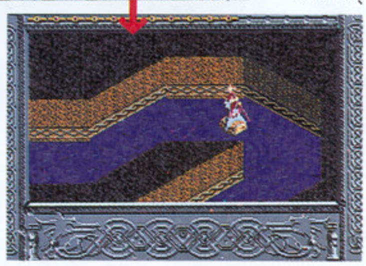

➡ゲームは迷宮の一室から始まる。偉大なる魔術師モーダミアの助けを求める声を聞き、主人公は探索を始める。


➡一歩部屋を出れば、目の前には謎の迷宮が広がっている。複雑な構造なので迷わないよう、慎重に探索せよ！


➡移動中にモンスターと出会うと戦闘が始まる。方向キーとボタンをうまく使って、攻撃と防御をしよう。


➡戦闘でヒットポイントが減ってしまったら、迷宮のあちこちにあるわらたばの上で眠り、体力を回復しよう。


➡各階ごとの謎をすべて解くと、下に降りる道が見つかる。どんどん次の階へ進み、迷宮最深部を目指そう！


➡階によっては、タルやジュウタンなどの乗り物が手に入ることもある。うまく使って、さらに奥へと進んで行くのだ。

あらゆる死にパターンがキミを待っている!!

モンスターのおチャメな死にかた!?

地下迷宮にはたくさんのモンスターが棲んでいる。主人公の目の前に登場するのは、ゴブリンやドラゴン、そしてスライムたち。RPGなどでおなじみのキャラだ。

移動中に主人公がモンスターと出会うと、デカキャラを使った戦闘シーンに突入する。主人公をうまく操って、敵をけちらそう。敵ヒットポイントをゼロにすると、当然敵は死ぬ。この時の死にパターンの多さが、このゲームの最大の魅力（?）。感電・まっぷたつ・石になる、などさまざまな死に方を楽しもう（!?）



⬅石と化してくずれ落ちるモンスター。やった！





➡まっ二つになったり、輝いたり、死に方はいろいろ。



⬅主人公のとどめの一撃が決まった！　いかづちに打たれ、感電死するモンスター。



➡主人公の攻撃を受け、倒れるモンスター。

こんなのはイヤだあ…主人公の死にざま

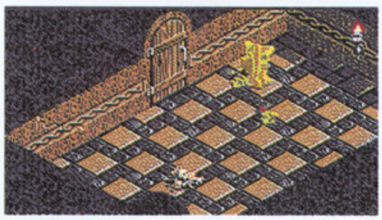
戦闘に負ければ、主人公も死んでしまう（タイトルでは不死…だが）。モンスターばかりでなく、主人公の死にパターンも多い。あまりたくさんのパターンを見たくはないけどね。



⬅モンスターにやられた！　力尽き、倒れてしまう主人公。あまり見たくない姿だ。



➡水門を守るタコの攻撃で溺死する主人公。



⬅スライムに飲み込まれ、溶かされてしまった…。

もちろん、アイテムもある！ゲームを解くカギをさがせ！

『ウィザード・オブ・イモータル』は戦闘だけのゲームではない。ゲームの最終目標を果たすためには、たくさんの謎を解かねばならない。

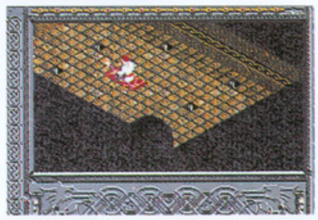
アイテムを探せ、そして謎を解くのだ！



➡素早さを上げるエルヴンソート（エルフの剣）だ。



⬅発見したアイテムは、ウィザードパックに保管される。状況に応じてアイテムを使い分けよう！



➡乗り物を手に入れれば、迷宮内の移動がラクになる。空飛ぶじゅうたんにも乗れるようになるぞ！

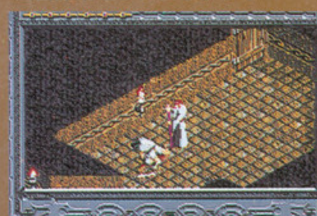
敵か味方か？ 迷宮の住人たち

迷宮にはモンスター以外にも、多くの人物が住んでいる。探索を続けていくうちに、キミはたくさんの人々に出会うはずだ。

住民たちはすべてキミの味方というわけではない。アイテムをくれるヤツ、商売を始めるヤツ、いきなり攻撃してくるヤツなど、いろいろなやつらがいるぞ。うまくつき合い、迷宮探索をラクにしよう！



➡謎の人物ウリンドオとは何度か出会う。



⬅商人オマーの売っているアイテムは必需品。うまく値切れば安く買える。



⬅ダンリックは役立つ呪文をくれるぞ！



➡ゲームを初めてすぐに見つかる戦士の死体。アイテムをたくさん持っているぞ。

MEGA STORM-1

ロードラッシュⅡ

8M　開発状況100%

■EAビクター
■発売中
■8900円
■レース
■パスワードコンティニュー
■1～2人用
■メーカーコメント／広報より
　さて今回は、画面分割による2人同時プレイに加えて、白バイ警官にも攻撃が可能になったんだぜ！　過激さ120%UP(当社比)で、暴走族のお友達にもおすすめさっ！【谷本】

一見シンプルなバイクレースゲームでありながら、実は敵を殴る蹴る、ブッ飛ばす……という過激なアクションてんこ盛り！スミからスミまでアメリカンな感覚で常識破りの第2弾登場!!

POINT

■14人の個性的で凶暴なライバルたちと繰り広げる公道レース。
■3Dタイプの視点。スピーディでダイナミックなレース展開。
■従来のレースゲームにはなかった、殴る・蹴るのバトル的要素。敵を妨害してレースを有利に展開。
■5段階のレベルに分かれた5つのステージ。全ステージを制覇しめざすは天下無敵のロード・ラッシャー。
■画面の上下分割による2人同時プレイもOK。
■完走すると順位に応じて賞金がもらえ、より高性能のバイクへと乗り換えることが可能。
■ゴールした順位によってエンディングが変化。
■凝った演出や楽しいキャラクターのセリフにより、臨場感あふれるバトルが楽しめる。気分はアメリカン。



ロードラッシャーの道はヘビィだぜ

　このゲームにおけるレースは、まさしくバトル!!速く走るということだけでは、このアメリカンでワイルドな公道レースを勝ち抜くことはできない。殴る蹴る、ときには凶器を使った攻撃でライバルどもの走行を妨害し、文字どおり実力でトップの座をつかむのだ。プレイヤーとともにこのルール無用の公道レースを走るのは、14人の猛者たち。コイツらの中には棍棒やチェーンなどの武器を隠し持っているヤツもいて、追い抜こうとすると容赦なく攻撃してくる。バトル中にヤツらの凶器を奪い取る（もちろんその武器は使える）こともできるのがうれしいぞ。レース結果に応じて賞金（とりあえず無事ゴールすれば小額だがもらえる）が手に入り、このお金でより高性能のバイクを手に入れるのだ。バイクショップの店員も、アメリカ仕込みらしいイカしたセリフで対応してくれる。お金不足で高価なマシンを欲しがったりすると「夢みてんじゃねーよ！」なんて言われちゃうのだ。オマケにハンパな順位でゴールすると、金髪のお姉さんに強烈なイヤミまで言われ、いやがおうでも〝勝ちたい気分〟に火をつけるのだ。


➡接近してきたライバルを、すかさずパンチ！　相手をツブすことが順位を上げるための最も有効な手段だ。


➡キック攻撃は、ライバルをマシンから落とすのに有効。追いすがって来たヤツらはコレで撃退するー


⬅敵はライバルたちだけではない。レースに関係ないクルマに激突することも！


➡ロードラッシャーは、クラッシュぐらいじゃへこたれない。己の足でも走る。

●ウシさんでジャ～ンプ●


⬆道路上に寝転がっているウシは、ジャンプ台になる。

ステージは5つ

コースはすべてアメリカが舞台、サーキットはどこもとてもおしゃれにできているのでぜひ全部のコースを完走してもらいたい。

Gold Rush





直線はほとんどない。変化する勾配がとても難しい。

MolokaiExpress





景色がきれいなのであまり見とれないように…。

Smokin' Mountain





ノリノリのBGMと流れ行くコースが気持ちよい。

Hoodoo's Revenge





コース沿いに障害物が多いのでコースOUTは注意。

Maple Run





9.8 kmと一番長いコースだがその分直線は長い。

対戦モードで激しく燃える!

2Pの対戦プレイは、上下の2分割画面で行われる。14人のライバルたちとともに走るサバイバルなモードと、2人のプレイヤーだけでとことんやり合うタイマン勝負のモード（でも、対向車や行く手をさえぎるウシやシカはいるので注意）の2種類があり、どちらもスタート時に使用する武器を選べるという親切かつ暴力的なシステムだ。2人同時プレイのレースゲームは今までにもいろいろあったけど、格闘ゲームのようなノリで戦えてしまうため、レース終了後にお互いの健闘を讃え合うといったような美しいシーンは起こりにくい……だろうね。

2 PLAYERSモード



⬅相手が人間なだけに、どれだけ卑怯な攻撃ができるかが勝敗を分けるのだ。



⬆こうなったら、もはやレースゲームというより格闘アクションの感覚。武器の選択は慎重にしたいぜ。

交通ルールは守ったほうがよい?!

厳守1：右側通行を守ろう

このゲームのレースは、非公認の公道レースなので、時として対向車が走ってくることがある。ライバルたちとのバトルに気を取られ、うっかり左側車線を走っていると（もちろん舞台はアメリカなのでクルマは右側通行が決まり）正面衝突の憂目にあう。対向車は一見フツーの乗用車だがアメリカ製だけに強靭で、プレイヤーをハネ飛ばして何事もなかったように走り去る。



⬆アメリカはクルマは右側通行。ライバルにやられるより、一般車にやられるほうが悔しいぞ。

厳守2：横断時は左右の確認

クラッシュすると、マシンを置き去りにして思いっきり吹っ飛ばされることがある。必死に走って自分のバイクまで戻らなければならないが、このときにも交通ルールを守らないと痛い目に会うのだ。不用意に道路を渡ろうとすると、ライバルたちは無情にもマシンを失ったプレイヤーをハネていく。いくらワイルドなロードラッシャーであっても、歩行者になったら周りをよく見て安全を確認しなくちゃダメってコト。



⬆ロードラッシャーも歩行者になればタダの人。安全を確かめて道路を渡りましょう。

厳守3：白バイはやっつけろ?!

白バイのサイレンの音を耳にしたら、とにかく逃げるってのはバイク野郎の常識だ。おまわりさんに捕まると、その場でレースは終了。しかも罰金（高い！）まで払わされるというヘビーな掟。白バイは追いつくといきなり警棒で殴りかかってくるし、サイレンが響いてるときにコケると絶対に捕まっちゃうから注意。ビシバシと攻撃してマシンから落としちゃえば安心ね。



⬆おまわりさんに捕まると、非情にもパトカーのトランクに押し込まれてしまうのであった。

MEGA STORM-1

マクドナルド
～トレジャーランド・アドベンチャー～

8M　開発状況100%

■セガ
■9月23日発売予定
■6800円（予）
■アクション
■パスワードコンティニュー
■1人用
■メーカーコメント／広報より
まあ一立派になっちゃって！　ホラマクドナルドさんちのドナルド坊ちゃん。なんでも最近、宝の地図を見つけたんだって？　あんたもちょっとは見習って親孝行しとくれよ！
【カーネルの母by トレジャー】

マクドナルド～トレジャーランド・アドベンチャー～

マクドナルドキャラクターを使ったシンプル・イズ・ベストの見本のようなアクションゲーム。キャラクターの魅力をうまく使いこなしている良質のアクションゲームとして、オススメ。

POINT

■マクドナルドキャラクター総出演で、大人も子供も楽しめるシンプルな作り。
■流行の落ち物ゲームをうまくアレンジしたサブゲームもかなり楽しめる出来。
■ステージの終わりに登場するビジュアルシーンがストーリー性をより高めている。
■少しづつ上がっていく難易度がゲームの奥行きを深め、回数を重ねるうちに上達している自分を発見できる。
■ゲーム中に登場するキャラクターを使って見せる美しいトラップの数々。
■キャラクターに表情があり、ゲームの世界感をうまく表現している。
■単純さに奥深さを兼ね備えたゲーム。



バーガー食べてゲームしよう

1枚の地図からドナルドの冒険が始まる！



➡ドナルドの冒険は、散歩中に地図の切れはしを拾ったことから始まった。

STORY

ある日のこと、ドナルドが森を散歩していると、1本の木の下に紙切れのようなものが落ちているのを見つけました。不思議に思ったドナルドは、紙切れを手に取りました。それは、何かのありかを示した地図のようでした。ドナルドはその地図をたよりに、冒険の旅に出ていくことを決意しました。いったい、どんな冒険がはじまるのでしょうか。

コミカルなドナルドのアクション！

ジャンプ


⬆高いところにも楽々ジャンプ。得意げな表情をみせるドナルドくん。

ぶらさがり


⬆フックに引っかかって、ぶら下がることもできる。足の形がユニークだね。

マジック


⬆おじゃまな敵キャラは、マジックを使って倒してしまうことができるぞ！

このゲームの楽しさのひとつに、ドナルドのコミカルなアクションがある。見ているだけで、気持ちがなんだか、うきうきしちゃうぞ。


⬅突然の高波におそわれ、おおあわてのドナルドくん。お手上げって感じ。

おなじみマックキャラも登場だ！

このゲームにはドナルド以外にも数々のマクドナルド・キャラクターが登場する。例えば、下の写真のハンバーグラーが、その一例。彼らは、ドナルドにヒントを教えてくれたり、ドナルドの冒険を手助けしたりしてくれるんだ。彼らに会ったときには、彼らの要求を素直に聞いてあげることが大切。その後には、きっといいことが待っているはずだ。



⬅ハンバーグラーの家を見つけた。彼は宝石と引き換えに、ボスを攻略するときのヒントを教えてくれるぞ。


⬆仲間と完成した地図を見るドナルド。仲間の助言が役に立つのだ。

⬇こんなふうに聞かれたら、迷わず宝石を渡してあげよう。いいことがあるぞ。



ファンキーなキャラたちが活躍するゲームワールド！

STAGE 1 MAGICAL FOREST

最初のステージは魔法の森が舞台。あんまり難しいステージではないので、ここではドナルドの操作方法に慣れることを目標としよう。ここでドナルドを思いどおりに動かせるようにしておかないと後半、どんどん苦しくなっていく。基本を踏まえることが非常に大切だ。



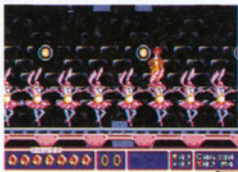
⬇こいつの姿が見えたら、すぐにこの位置に避難しておこう。



⬆簡単そうに見えても、慎重に、少しずつ進んでいくのが賢い方法だ。

STAGE 2 MAGICAL TOWN

このステージはトラップの嵐とでも呼びたくなるほど、トラップの数が多い。ほんの少し、ジャンプするタイミングを間違っただけで、命取りなんてところが随所に見られるのだ。しかも、そんなトラップの数々が美しいグラフィックに隠されているから本当に困り物なのだ。



⬇画面右上のおすもうさんが、地形をぐちゃぐちゃに変えてしまう。



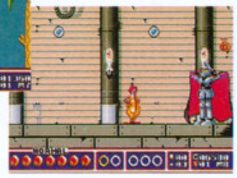
⬆この華麗なダンスに見とれてばかりいると、先に進めなくなっちゃうぞ。

STAGE 3 MAGICAL SEA

ステージ3は海と島、そして船が舞台になる海洋ステージ。ここで、特に注意しなくてはいけないのが船の内部だ。船の中はドアとドアで結ばれた迷路になっているため、どこのドアがどの部屋につながっているかを、覚えておかなくては、ボスの部屋にたどり着けないのだ。



⬇一見すると強そうな奴だが、ドナルドが近づくと逃げていくヘンな奴。



⬆ここでは、登れるヤシの木と、そうでないものの見分けが肝心となる。

BOSS ミカリン



➡ビームを出して、宝石を食べている間だけが、ダメージを与えることができる唯一のチャンスだ。



➡ボスを倒すと持っている地図の切れ端をくれる。

ボス・ステージでは、ボスが宝石を食べている時にしかダメージを与えられないぞ。

BOSS バビロニアン



⬅こいつの取っ手につかまってアドバルーンに上り、宝石を食べさせたなら、攻撃を加えよう。



➡ザコ敵を倒し、体力の回復をはかりながら、戦おう。

こいつの両腕を利用して、アドバルーンの上にいこう。そこが攻撃のベストポイントだ。

BOSS ジュエル イート リップルV世



⬅ちょこまかと動き回るので、まずは動きを読むことから始めよう。顔の動きがポイントだ。



➡ボスを倒すとこんなド派手な爆発シーンが見れるぞ。

ボス面では、画面下に登場するザコキャラを倒し、アイテムを手に入れることができる。

そして、ドナルドは宇宙に旅立つ！

3人のボスを倒し、それぞれが持っていた地図の切れ端を合わせたとき、ドナルドの持つ地図はついに完成した。なんと、地図の示す宝のありかは、地球ではない他の惑星だったのだ。ドナルドたちは博士に作ってもらったロケットで宇宙に向けて出発する。しかし、目的地に着いたものの、何と着地に失敗し、ロケットはバラバラになってしまうのだった……。



➡巨大な宇宙船が登場した。こいつはビームを出して、地盤を沈下させてくるぞ。

ドナルドの運命は……。



⬆宇宙空間は無重力のため、ジャンプ時間も長い。



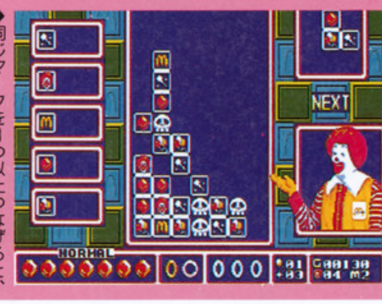
⬇見たこともないグロテスクな敵がドナルドを襲う。



⬅宇宙船から、突然触手がのびてきた。触手に捕まったドナルドの運命やいかに。

ミニゲームもついてるぞ

このゲームではメインのアクションゲームの他に、もう1つサブゲームが楽しめちゃうのだ。このゲーム、いわゆる落ち物というヤツで上から落ちてくるブロックをうまく並びかえて消していくといったもの。アイテムを増やすチャンスなのだ。



➡同じマークを3つ以上つなげると、マークが消える。同じマークを3回消すとアイテムがもらえちゃうのだ。

アルシャーク

開発状況 80%

■サンドストーム（ポリドール）
■9月発売予定
■8800円
■RPG
■バックアップコンティニュー
■1人用
■メーカーコメント／広報より
『アルシャーク』はヴィジュアルに凝りまして発売が11月になっちゃったけど期待は裏切らない出来ですよ。それとパフのイメージソングもうみんな聞いてくれたかな!? 【堀尾】

数々の傑作RPGを生み出しているライトスタッフが手がけた宇宙RPGが、いよいよメガCD版で登場。大幅なパワーアップにより、オリジナル版をはるかに超える感動が期待できるぞ。

POINT

■91年に発売されたパソコンゲームの移植版。シナリオは飯淳、キャラクターデザインは木村明広と、ともにライトスタッフのスタッフが担当。
■惑星フィールドと宇宙空間を別次元としてとらえた新しいタイプのスペースファンタジーRPG。
■各惑星に散らばる町は30、そのマップは100以上。会話データは20万字を越える。
■フルアニメーションを駆使したビジュアルシーンは、全部で30分以上。有名ミュージシャンのパフォーマンスというおまけも収録されている。
■通常のフィールド上での戦闘に加え、宇宙でのシューティングによる戦闘も楽しめる。



宇宙を舞台にした新タイプのRPG

パソコンで人気を集めたRPG『アルシャーク』が、ついにメガCDに移植された。制作スタッフは、やはりパソコン版で話題を呼んだRPG『エメラルド・ドラゴン』と同じライトスタッフ。今回の移植にあたって、オリジナル版の感動的なストーリーや膨大な量のデータを活かしながら、メガCDの機能、容量を最大限に活用して仕上げているという。内容は、小宇宙“ウィスペラード”を舞台に繰り広げられる壮大な戦いと、1人の少年のヒーローへのめざめを描いた宇宙RPG。惑星フィールドと宇宙空間を別次元としてとらえ、既存の宇宙RPGと異なる世界を楽しめる新しいタイプのゲームなのだ。

STORY

マーズ星系の惑星ホムに、突然落下した巨大隕石。シオンとショーコは、落下地点ザクセンキャニオンに向かう。2人は、ゾリアス兵に捕らわれたシオンの父ジド、ショーコの父マモンらの調査隊を発見するが、ジドは「アルシャーク」という言葉を残して絶命する。シオンは、失踪した母を探すため、宇宙船アトライア号でマーズへと旅立つ。



⬅一緒に落下地点まで連れて行ってと頼んだシオンだったが……。

ゲーム序盤で活躍するキャラクターたち

シオン・アスマーン

開拓家の息子として生まれた18歳の少年。いつか自分だけの星を手に入れることを夢見ている。性格は温厚で、気の弱い一面もあるが、いざというときには決断が早く、頼りにできる存在だ。



ショーコ・ペンローズ

物理博士を父に持ち、マーズ連邦で5本の指に入るほどの秀才。体力は劣るものの、潜在的に強いサイキックパワーを持っている。シオンのガールフレンドで、チームのアイドル的存在でもある。



スクラップ・ジョー



スクラップ同然の部品からさまざまなメカを作る天才メカニック。シオンの父やショーコの父とは友人。

ウェルダ・ミュレッツ



最新鋭超小型スーパーコンピューター内蔵の女ミュータント戦士。さまざまな精神波を使うことができる。

カル



旧型教育ロボットで、シオンを小さいころから育ててきた。旧型であるために、まぬけな行動が多い。

惑星に点在する30以上の町

舞台となる小宇宙“ウィスペラード”は、3つの恒星からできていて、それぞれに多くの惑星が存在する。各惑星にはたくさんの町が散らばっており、その数は30を越える。町の中では、人々との会話も豊富に用意されていて、会話データは20万字以上。RPGは町での情報収集が重要なのだ。



⬅惑星フィールドを歩いていくと、たくさんの町にたどり着く。ほかのRPGと違った雰囲気が味わえるぞ。



⬅町の中では、人々になるべく話しかけるようにして、多くの情報を集めよう。必ず冒険の役に立つはずだ。

迫力ある戦闘シーン

『アルシャーク』には、なんと2種類の戦闘パターンがある。フィールド上ではアクション型、宇宙ではシューティング型によって、戦闘を行うのだ。宇宙での戦闘は、自動と手動の切り替えが可能なので、シューティングが苦手な人でも迫力あるスペースバトルを楽しむことができる。



⬅フィールド上ではタクティカル要素を取り入れたアクションタイプ。

イベントもかくされているのだ

町の中や惑星の移動中に起こる、さまざまなイベント。中にはクリアしなくても進行に影響のないものもあるけれど、せっかく用意されているんだからひとつひとつ楽しみながら進めていこう。そのためには、町の中では人々からもれなく話を聞くこと。頼みごとをしてくる人がいたら、めんどうがらずに快く引き受けよう。あとできっといいことがあるはず。また、物語を進めていく上で重要となるイベントもあるので見逃さないように。



⬅困っている人がいたら助けてあげる。それはゲームの世界だけではないけどね。迷わず“はい”だ。

➡父ジドの死を目の当たりにしたシオン。重要な意味を持つシーンのひとつだ。

パワーアップしたビジュアルシーン

オリジナル版から大幅に追加されたビジュアルシーンは、オープニング、エンディング、イベントシーンなどでたっぷり見ることができるぞ。もちろん、フルアニメーションだ。



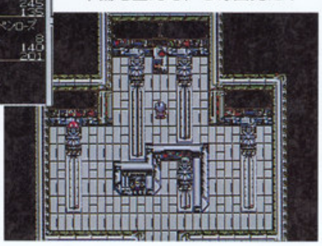
アトライア号に乗って宇宙へGO!

宇宙での移動は、高機動宇宙戦闘母艦アトライア号によって行う。これは、天才メカニックのスクラップ・ジョーが作ったすぐれものの宇宙船なのだ。操縦するのは、もちろんシオン。ショーコやジョー、それにちょっと頼りないけどカルたちの力を借りて、宇宙へ旅立とう。

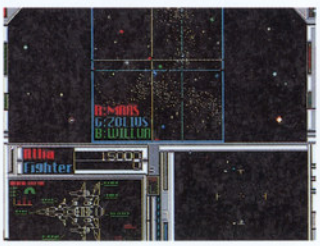
宇宙に出ると、惑星から惑星への移動中に、敵の宇宙船に遭遇する。たちまちシューティングバトルの始まりだ。オートモードや艦載機の援護射撃もあるけど、どうしても戦いたくないって人は、ワープによる惑星移動もできるので、利用してみるのもいいだろう。



⬆真っ赤なボディがカッコいいアトライア号。これがスクラップ同然の部品から作られているなんて、信じられないでしょ。



⬇コックピットの中はこんな感じ。シオンが操縦席に座れば、同時に宇宙へと飛び出していく。準備を整えて、さあ出発だ！



⬆惑星間の移動は、ワープによって行うこともできる。その場合、星間マップを使って行きたい惑星に座標軸を合わせればオーケー。一気に移動できるから、急いでいるときには便利だし、楽ちんなのだ。

パフコーナー

このゲームの中で、ショーコの声を担当しているのが「パフ」の田畑奈穂美ちゃん（写真中央）。そして、彼女たちのデビュー曲が「アルシャーク」のイメージソングに決定し、7月21日に発売された。「応援ヨロシクね！」とのこと。はーい！



ああ播磨灘

16M　開発状況 100%

■セガ
■9月3日発売予定
■7800円（予価）
■アクション
■1～2人用
■パスワードコンティニュー
■メーカーコメント／広報より

最近やたらとスポーツ新聞の一面を飾るようになった相撲が、とうとうMDで発売されます。今までの相撲ゲームの枠を超えた格闘アクション。ついに待ったなし！　【竹崎】

MD初の相撲ゲームが登場だ。その名も『ああ播磨灘』。漫画ファンなら御存知の痛快なストーリーがMDの上で体験できるぞ。（ストーリーモード）と対戦（対CPU・2Pプレイ）モードでがぶり寄れ！

POINT

■原作はさだやす圭の相撲漫画。プレイヤーは主人公である横綱・播磨灘となってゲームを進めていく。登場する力士は総勢25名で、原作に登場した力士がゲームにも出てくる。

■ブームというより今やアクションゲームの本流になりつつある格闘物はメガドライブでも数多く発表されているが、相撲をモチーフにした格闘アクションはこれが初めて。

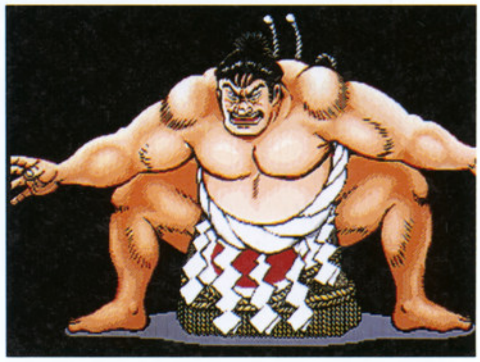
■ゲームのメインを占めるのは相手力士との対戦。力士の攻撃は実際にある技や土俵際での攻防を再現しており、ゲームならではのジャンプ攻撃や各力士ごとの必殺技もあるので、一風変わった対戦が楽しめる。

■ゲームは原作そのままのストーリーモード（1P）と対戦モードの2つに分かれる。対戦はCPUと2Pプレイが可能だ。



今日から君も最強・最凶の横綱・播磨灘となる!!

原作を知らない人のために、まずはちょびっとストーリーを説明しよう。雷光部屋の力士・播磨灘は横綱になるや「歴代記録である双葉山の69連勝を破るのは自分しかおらん。もし一度でも土がついたら（負けを意味する）即引退する!!」と豪語。それ以来、鬼神のごとき強さで連勝の山を築いていくが、伝統と格式を重んじる相撲の世界の常識を無視した播磨灘の派手なパフォーマンスに親方衆や他の力士は激怒、観客は熱狂する者と罵声を浴びせる者とまっぷたつに分かれる。そんな周りをあざけ笑うかのように、播磨灘は今日も連戦連勝を続ける…というのが大まかなストーリー。土俵の内外で大ミエを切ったり、敗れた力士に衝撃を与える播磨灘って格好いいっていうか「凄い」んだよね。興味のある人はゲームをやる前に原作を読んでおくのもいい。



さて、MD版では自分が播磨灘となってゲームを進めていく。実際の相撲と違う、型破りな取り組み（対戦）には相撲を知らない人でも絶対熱くなれるぞ。

ゲームのモードは3つ！



原作そのままのストーリーモード

全部で5章に分かれるストーリーモードは、原作さながらのビジュアルシーンと本場所の取り組みが交互に行われる。播磨灘の度重なる常識破りな行動に、相撲協会と親方衆は激怒。傷害事件で謹慎中の力士・鬼神竜を播磨灘潰しに当てる。しかし播磨灘に負け、土俵上で一喝された鬼神竜は思わぬ行動を……。



対CPU対戦で鬼神となれ！

総勢15名の力士を選んで3本勝負を行う、取り組みだけを純粋に楽しめるモードだ。対CPU戦での総当たり戦と、友達や家族で熱くなる2P対戦の2つのモードがある。他の格闘ゲームでは、イマイチ入ってこれなかったお父さんたちと対戦するには、もってこいのソフトと言えるんじゃないかな。



相撲は立派な格闘技である。

伝統芸能とか国技と言われるが、断言しよう、相撲は立派な格闘技だ。土俵から出たら負けというルールに裏打ちされた肉体、突き・投げ・押し出し・締めと多彩な技に力士たちは誇りを持って稽古に励み、ぶつかりあう。ストーリーモードではそんな男たちの姿を見られる。

播磨戦に惨敗した力士・鬼神竜は、播磨灘のいる雷光部屋への入門を直訴。そこでの稽古によって開眼した鬼神竜は、ついに迎えた千秋楽で、播磨灘との取り組みにすべてを賭ける!!



➡播磨灘の影響か、くまどりをして土俵に上がる鬼神竜。クライマックスだ。



⬅勝敗が決まり、勝者は土俵の上で大ミエを切る。敗者は土をなめる…。

敗者は土をなめろ!

ごっつあんです! 技も多彩で楽しめるぞ!

取り組みでの技は、基本的にⒶボタンが弱攻撃、Ⓑボタンが強攻撃、Ⓒボタンが相手のまわしを取って組み合いとなる。右の写真にある通り技は多彩で、十字キーとの組み合わせ（コマンド入力、ため）で出るので練習してみよう。

対戦のコツとしては、相手との間合いを計りながら弱攻撃で牽制して、(特に⬇+Ⓐボタンのけたぐりが使える)、近寄ったら迷わずにⒸボタンで組み合おう。組み合った時の投げ合いは、ボタン入力の早さで決まるぞ。必殺技は各力士ごとにあるのだが、有効な技として右下にもある「張り手」系の技が使える。これで相手をガンガン押して土俵際に追い詰めることができるからだ。土俵際での押し合い（下写真）になったらひたすらⒶボタンを連打！　相手の体力が多くても一発逆転が狙えるぞ。もし相手がジャンプしたら、自分もジャンプしてⒷボタンで空中投げだ。土俵際で相手がジャンプしたらチャンス！　一気に土俵の外に投げてしまえるぞ。

何でもアリだ!!

突っ張り



蹴たぐり



投げ!



頭突き!



熱すぎるぜ土俵際!



これぞ必殺技なり

維新竜



風車斬

富嶽



デスクラッシュ

播磨灘



火災張り手

北道山



雷剛力

おまけも楽しい播磨灘

なんだこりゃ!?



理事長の前でいきなり踊りだす播磨灘ほか2人の力士、「どすこい」の掛け声が入るラップ風のBGMと、まさに夢に出てきそうな光景が見られる。出し方はまだ秘密だけど…とにかく実際に動いてる画面を見てほしい。出し方を見つけた場合は本誌メガバズーカまでよろしくね。大爆笑保証！

力士カルタもある

CPU、2Pとの対戦ができる、力士の名前を当てるカルタとり。これも探してみてね。



波乱の国技館を誰が制する!

新作ソフトマルチ解剖

MEGA STORM-1

サンダーホーク

開発状況 **90%**

■ビクターエンタテインメント
■９月発売予定
■価格未定
■シューティング
■バックアップコンティニュー
■１人用
■メーカーコメント／広報より
サンダーホーク、それは…。戦いの巷に飛翔する、最新鋭戦闘用ヘリ、湾岸の蒼き鷹よ。驚愕の超ハイスピードスクロール。縦横斜め後ろ前。グリグリ大迫力の空中戦よ。

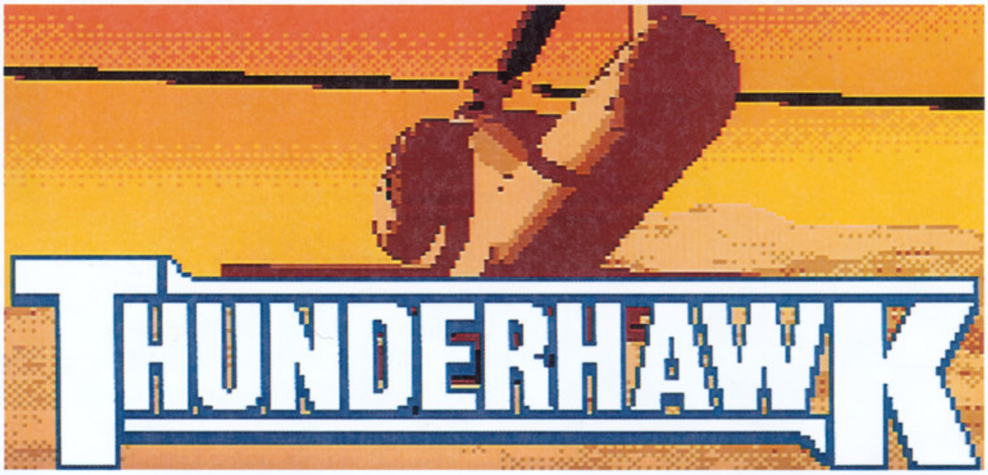
サンダーホーク

3D視点のシューティングゲームが苦手な人へ。食わず嫌いはよくないぞ。全48ミッションに及ぶ任務は決して楽な道ではないが、実際に遊んで、画面から伝わるド迫力を感じてくれ！

POINT

■イギリスのCORE DESIGNが開発した3Dヘリシューティングのメガ CD版。
■オープニング等のデモ画面はフラクタルアニメで描かれており、その動きは必見。
■ゲームは世界各地を舞台に10個のオペレーションで構成されている。１つのオペレーション内は３～６のミッションが設定されており、全部で48ミッション。
■ゲーム本編であるミッションはコックピットからの視点で展開され、作戦前に指示された目標をすべて破壊、そのエリアから脱出するのが任務。
■妨害する敵は空中のヘリ・戦闘機、地上の対空砲・対空ミサイル、海上ステージでは攻撃船舶・潜水艦などがある。攻撃目標を破壊する前にそれらからの攻撃を受け、破壊・墜落するとゲームオーバー。

隠れた"大当りソフト"発見！



AH-73Mサンダーホークを操る快感！

簡単操作で戦闘ヘリのダイゴ味を味わえる！

いつも思うんだけど、3Dそしてポリゴンのゲームを紹介するのは難しい。特にフライトシミュレーターなんかは操作も複雑だし、動きの迫力を伝えられないのだ（絵的に見ても迫力ある写真じゃないし）。ここで紹介するサンダーホークも、画面写真を見ただけならヘリの3Dシミュレーションソフトと勘違いされるかもしれないが、これは立派なシューティングゲームなのだ。とにかく遊んでみてほしい。舞台設定、デモとゲーム本編のリアルな動き、簡単な操作方法、歯ごたえのある敵の攻撃と、ゲーム内容にこだわるMDユーザーには是非プレイしてほしい。

任務（ミッション）は基本的に目標の破壊が多いが、中には護衛など一風変わった任務もあるぞ。



国連軍特殊部隊となり軍事結社を打ち砕け！

ゲームの世界では架空の設定になっているが、舞台となるのは現実の軍事状勢でも危険地帯とされている10もの地域。こんな設定ひとつにも海外ソフト特有のこだわりを感じる。



➡中東・アラスカ・パナマ運河など、実際にヤバい地域が舞台となっている。

グリグリ動く快感!!







各国から集められた精鋭で構成されている特殊部隊"Marlin"に任務が下った。相手は、武器密輸マフィアと結託し世界各地で破壊活動を行なう謎の組織だ（ここらへんの設定が中途半端なのも海外ソフト？）。

ストーリーはさておき、サンダーホークにはデモを初めとする細かい箇所にこだわりが感じられる。ここではデモについて触れるが、敵の輸送車が３台を追撃・破壊する過程が描かれており、とにかくアングルが絶品！　特に輸送車をグルッと捉えるところやバックミラーに見える自機、操縦者のヘルメットに映る地形などは抜群のセンス。





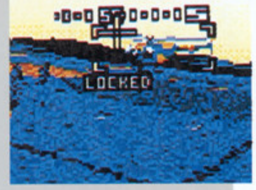


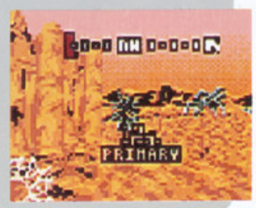




状況を見て素早く判断

任務は目標の破壊が主だが、その地点に到達するまでの敵の妨害を考えつつ進もう。特に厄介なのが対空ミサイル砲台と戦闘ヘリだ。砲台対策はチェインガンと打ちっ放しにして飛んでくるミサイルを回避するしかないが、ヘリは撃墜しなければいつまでもしつこく追ってくる。チェインガンだと少しキツいので他の武器で確実に破壊したい。ロックオン時にPRIMALYと表示されるのが敵ターゲットだ（写真下)。ミサイルだと一発で破壊できるが、使い過ぎには注意しよう。











武器は5種類

ヘリにはチェインガンとミサイルが標準装備されているが、ミッションによってロケット、ボム、RCSが搭載される。弾数制限のないのはチェインガンだけなので通常時は打ちっ放しで進んでも構わない。

作戦を有利に進めるために

レーダーに表示される中で気をつけるのはミサイルと戦闘ヘリだ。白と黄色で表示されるので発見、即破壊を心掛けよう。固定物は赤で表示されるが、目標は近づいてロックオンしないとわからないので、目標以外の固定物にミサイルを使うのはよくない。



画面右下に表示されるのが自機の耐久力。敵の弾が自機に当たる音だけでタカをくくっているとあっという間にハチの巣だ。



➡目標が見えても自機はボロボロ。墜落寸前…。



作戦を失敗しないためのコツ

自機と移動は方向キーと©ボタンだけと簡単だ。簡単なだけに必ず思い通りに自機を動かせるようにしておこう。©ボタン＋上下で上昇・下降、©ボタン＋左右で旋回する。方向キーのみの操作だと各方向への移動だが、いったん前進した自機は方向キーを動かさない限り速度・方向が変化することはないので、レーダーとコンパスに気を配ろう。コンパス内の赤い表示が目標の方向なので、そこに向かって操作しよう（目標をすべて破壊したら赤い表示は消える)。

自機の高度は高度計の真ん中ぐらいがベスト。高すぎると対空砲の格好の標的になってしまうが、森林地帯では木に当たってしまう。つまりミッションによって微妙に変えよう、ってコト。



⬅ヘリ出現！　周囲に他の敵がいなければその場で旋回しながら素早くロックオン、破壊。チェインガンだと苦しい。





⬆作戦成功の暁には勲章を授与。

生還！

ミッション内の目標をすべて破壊し、一定の方向に向かうと（敵エリアからの離脱）ミッションクリアだ。得点が表示され次のミッションへと移る。戦いは終わらない！

細かい所までコリまくっているぞ！

オプションで敵に関するデータが見られる。軍事マニアにはたまらない。











⬆CDロード中にもこの通りデモが流れる。徹底して凝りまくっているのだ。





自機が破壊・墜落してしまうと、なんと自分の追悼式（つまり葬式！）が行われて、英雄リストに載ってしまう。ここまでやるか!?

戦死…





MULTI MEDIA EXPRESS
マルチメディア エクスプレス

最近、マルチメディアな物だの、インタラクティブな人だのにやたら出会ったりする。でも、これらっていったいなんなのだ？　そんな人のために、マルチメディアな事柄を、バッチリ紹介しちゃうのがこのページ。マルチメディアに関することなら、なんでもアリアリだ。第１回目は、マルチメディアの定義と、そのソフトを紹介することにしよう。

木村公彦
東京出身。コンピュータミュージック・テクニカル・ライター。オリコン社員を経て、現在フリー。著書に「ミュージ郎BOOK」（日本ソフトバンク）、「パソコン入門」（主婦の友社）など。その他、ビデオ（MAC EXPO93Tooブース用）の音楽制作などもやってたりする。

§1 「マルチメディア」の定義

なんだか よくわからない原因

最近パソコンの世界やゲーム機の世界でよく耳にする「マルチメディア」という言葉。これはいったいなんなのか？　パソコン関係の用語辞典で調べてみると、「コンピュータ上で、映像、画像、音声、文字、コンピュータのデータなど、いろいろな種類の素材を統一して扱ったメディア」となっている。

な～んだ、それなら知ってる、と思った人もいるかもしれない。でも、誰かにそう答えてもらったとしてもよくわからない。これは、説明が漠然としているからだ。

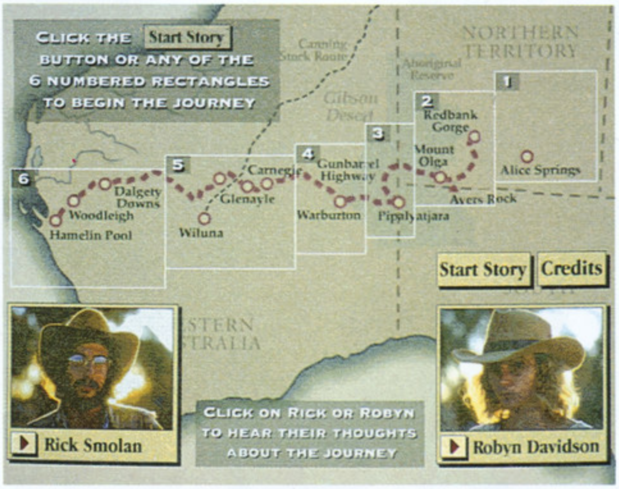
とはいっても、そうとしか答えられないのだ。なぜかといえば、これまでそんなメディアはこの世に存在しなかったから（だから、もしキミが友達に説明するときに、「マルチなメディアだよ～ん」と言っても間違いじゃない）。で、その漠然さのために、ソフトの開発者やユーザーが彼らなりに解釈しているのが混乱の原因となっている。

そして、「マルチメディア」という言葉には、1950年代における「ロボット」、1970年代における「コンピュータ」といった言葉のように、なぜか“バラ色の未来”的なイメージがくっついている。そのことも、「(オレの考える) マルチメディアではない」の原因になっているような気がする。

そんなわけで、各者各様の解釈によるマルチメディア・ソフトが店頭に並んでいる。でも、それはそれでいーんじゃないの？

いろいろあったほうがおもしろいし、もしかするとマルチメディアって「いろいろなもの」なのかもしれないのだから。

それではなぜ、今になってマルチメディア花盛りとなっ



⬅「フロム・アリス・トゥ・オーシャン」：映像とスチル写真で紹介した旅行記。途中のエピソードだけとか、どこから見てもかまわない。

ウィンドウやボタンがない新感覚のゲーム

夢見館の物語
セガ

月夜の晩、蝶を追って消えてしまった妹を探して森の広場の見慣れない館に迷い込んだ兄の物語。妹を探して不思議な館の中を歩き回る。最近ゲームの世界でおなじみの、ポリゴンによる3D CGで制作されている。そのため、これまでのAVGのような静止画のつながりではなく、視点の移動がアニメーションでスムーズに行われ、プレイヤーが実際に館の中を歩いているような感覚を体験できる。

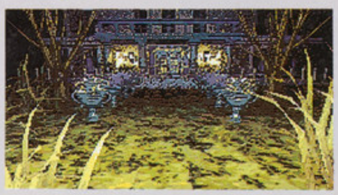
本来コンピュータ・ゲームというのはマルチメディアに一番近い（すでにインタラクティブ）ものなので、各社どのようにマルチメディアの流れに対応するかで頭を痛めているみたいだ。このソフトでは、画面上からウィンドウ、ボタン、文字をなくして、これまでにない新しい感覚のゲームを作り上げようとしている。

⬇ゴシックロマン的ともいえる館の内部のイラスト。





⬆要所要所で、サンプリングされた音声がプレイヤーに語りかける。



➡総ポリゴン数は100万以上というグラフィックが美しい。

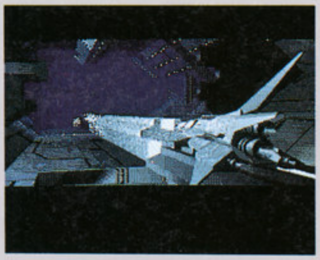
ゲームにインタラクティブ・ムービーの概念を導入

AX101というスペースガンシップに乗り込んで、迫りくる敵や障害物を撃破して、敵の巨大戦闘システムを撃破するインタラクティブ・ムービー・3Dシューティング。

AX101

セガ

シューティングの世界にインタラクティブ・ムービーというマルチメディアの考え方を導入して、映画の中に参加するような感覚で楽しむことができる。全キャラクターと映像をCGで制作している。



➡視点はコックピットからとアイサイトからの2種類。



➡8000フレーム以上に及ぶ映像をCGで制作している。

たのか？　これは、コンピュータの処理能力やメモリーの記憶容量がアップしたことが大きい。

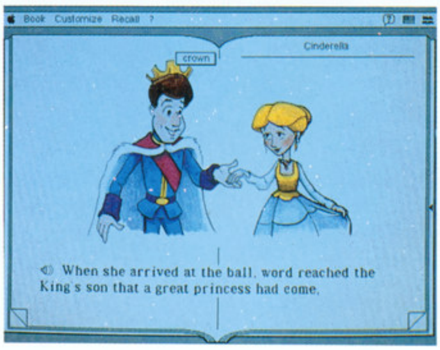
コンピュータに静止画を表示できるようになったのは、つい数年前のこと。それ以前は、直線で構成されたワイヤーフレームの絵で、その前は文字しか処理できなかったのだ（コンピュータの世界で、5年以上昔のことを知っていればリッパな生き証人だ）。

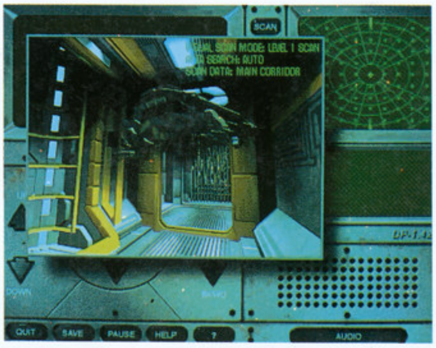
それに対して、色数の多い静止画や動画、音声をコンピュータで扱うには膨大な容量と高速な処理を必要とする。そして今、コンピュータ本体やらメモリーがそれに見合うスペックになったからこそ、このマルチメディア時代を迎えられたというわけだ（このへんは、回を改めてくわしく紹介するつもりだ）。

インタラクティブ性がないとね

そして、マルチメディアを語るときに、忘れちゃいけないのが「インタラクティブ性」だ。「インタラクティブ」というのは、「対話性」とか「相互作用」と訳される。

⬇『シンデレラ』：イラストをマウスで選択すると、『CROWN』など名称が文字と音声で紹介される。





⬆『アイアン・ヘリクス』：戦艦内部を全部3DCGで構築。左右を向くときも、その途中をアニメで表示。

例えば、テレビや映画だってマルチメディアと同じように「動画」と「音声（声と音楽）」を扱う。ところがテレビなどには、「時間の流れという制約」が厳然として存在するので、ユーザー（視聴者）は登場人物の意志決定に関わることができない。

好きな画面にジャンプするとか、あるイベントに対してユーザーがアクションを起こして、それが新たなイベントを発生させるといったこと。このようなことをインタラクティブ性といい、これがないとマルチメディアとは言わないのだ。

おや？　なんかに似ている。「それでは、コンピュータ・ゲームと同じじゃないか」と思った人、エライ！　はい、そのとおり。実際に、いろいろなタイプがあるパソコンのマルチメディア・ソフトの中には、ゲーム的なものがたくさんある（ただし、勝ち負けといったゲーム性は薄いものか、まったくないものがほとんど）。

なんのことはない。コンピュータ・ゲームは、マルチメディアに一番近いところにいたというわけだ。

ナイトトラップ

セガ

ホームパーティでにぎわう湖のほとりの別荘に賊が侵入。プレイヤーはこの別荘の住人たちを見張り、各部屋に仕掛けられた隠しカメラとそれに連動する防犯システムで侵入者たちを捕らえるという、新感覚のインタラクティブ・ゲーム。

イベントのすべてが、リアルタイムに進行するデジタイズされた実写映像で、プレイヤーはまるで実際に防犯部隊に参加しているような感覚が味わえる。制作にはトラップなど条件分岐のたびに違う映像を撮影しなくてはいけないわけで、実写のインタラクティブ作品はお金と時間がかかるというのがよくわかる。



➡別荘に集まる人の中には、女性隊員を紛れ込ませている。



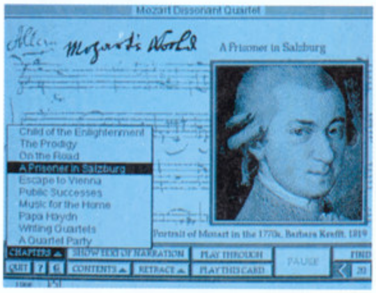
⬅なんと、トータルの実写映像は90分にも及ぶ。

⬇自分のアクションがサスペンス映画のような実写映像に影響をあたえる感覚はなんとも不思議。



実写映像90分に及ぶ新感覚インタラクティブ・ゲーム

§2　いろいろなマルチメディアソフト



⬅「モーツァルト」：演奏されるサウンドはCDと同じクォリティ。

⬇「マックランチVol.1」：ソフトの機能限定版（デモ版／実際に試すことができる）も収録されているので、気になるソフトを体験してみることもできる。



いろいろなタイプのソフト

それでは、マルチメディア・ソフトにはどんなものがあるのか。タイトル数の一番多いアップル・マッキントッシュ用のソフトの中からいくつかを紹介することにしよう。

●エンターテイメント

『フロム・アリス・トゥ・オーシャン』：ある女性がオーストラリア中部のアリス村から海を目指して旅する冒険記。その行程での人との出会いや風景などをスチル写真や映像、ナレーションで紹介している。例えば、画面上の女性の絵をマウスで指すと、ビデオで撮影された彼女の映像がスタートして、旅行の印象などを話し出す。

●写真集

『ヘブンリー・ボディーズVol.1,2』：キレイなおねーちゃんのヌード写真集（アダルト・オンリー）。ボタンで256色カラーの名刺サイズの写真をめくって、気に入ったものを見つけたらA4サイズ／フルカラー（1670万色）のデータを呼び出して楽しむことができる。あー、オトナでよかった。

●ゲーム

『アイアン・ヘリクス』：敵の宇宙戦艦にメカポッドのようなもので侵入して、隠された戦争プログラムを破壊する。画面上のディスプレイやボタンで戦艦内部をモニターしたり、メカを操作する。重厚かつ緻密な戦艦内部は、3Dソフ

⬇「マルチメディアライブラリー・サウンド」：マルチメディア・ソフトを制作するときの音楽データ集。



大きな期待がよせられるレーザーアクティブが、8月20日に89800円で発売されることが決定した。

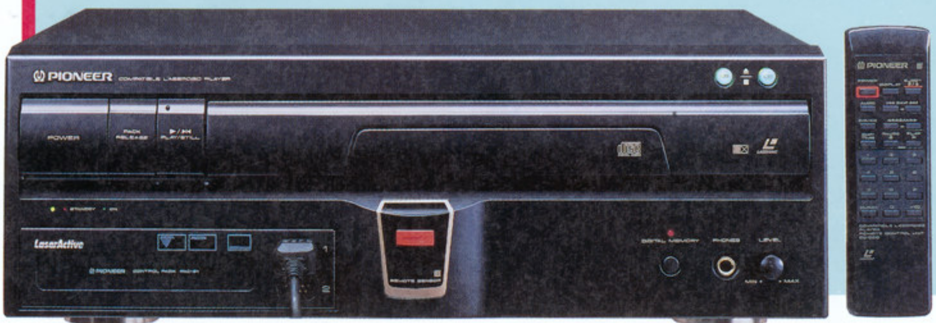
レーザーディスクのインタラクティブ性を追求。MEGA-LD用とLD・ROM²用のコントロールパックを装着することができるのがレーザーアクティブだ。

AVソフトを最も得意とするLDから発展したものだけに、ハイクォリティの迫力ある映像と音声にインタラクティブ性が加われば、まさにコワイものなし。しかもレーザーアクティブはCD-ROMとLDが合体したものなので、CD-ROMが540MBのデジタル・データにすべてを収めなければいけないのに対して、レーザーアクティブでは、540MBとは別にLDの映像／音声を持つことができる。このほか、LD映像とゲーム画像を段階的な透明度で合成したりと、まさにマルチメディア時代に対応したスペック。

ゲームだけでなく、電子出版、インタラクティブムービー、映像図鑑などの教育ソフトなど、幅広いジャンルのソフトの登場が期待できるマシンだ。

パイオニア／8月20日発売／89800円

レーザーアクティブもいよいよ登場





➡7月5日の“マルチメディア・クリエーターズ・ネットワーク”設立の記者会見。第一線のクリエーターがソフト制作に参加する。

8月20日に発売されるもの

■ハード関連
- ●レーザーアクティブ対応CLDプレーヤー CLD-A100　89800円
- ●レーザーアクティブ　MEGA-LDパック PAC-S1　39000円
- ●レーザーアクティブ　LD・ROM²パック PAC-N1　39000円
- ●カラオケパック PAC-K1　20000円
- ●PAC-S1用コントロールパッド CPD-S1　2500円

■MEGA-LDソフト
- ●ピラミッド・パトロール（ゲーム） タイトー／9800円
- ●I WILL（インタラクティブムービー） パイオニア／9800円
- ●ザ・グレイト・ピラミッド（電子出版） パイオニアLDC／9800円

■LD・ROM²用ソフト
- ●悪魔の審判（ゲーム） ブラネット／9800円
- ●クイズ　エコノザウルス（ゲーム） ハドソン／9800円

トで作成したもの。

●マガジン

『マックランチVol.1,2』：ニュースありインタビューありの、定期的に発行されているCD-ROMマガジン。インタビューは映像で見られるほか、収録できなかった部分などを文字で読むことができる。

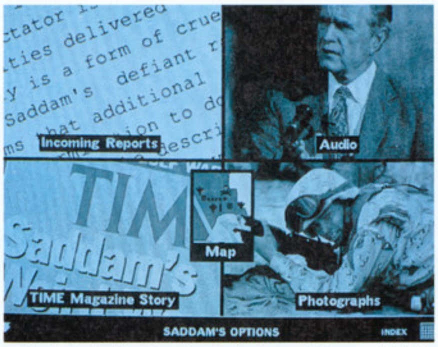
『アップル・クロニクル』（非売品）：アップル新聞といった趣き。画面左側の黄色いボタンや中央のフィルム形ボタンを押すと、別の記事へジャンプしたり、インタビュー映像が再生される。マッキントッシュのCD-ROMドライブ内蔵機に付属。

●教育／資料

『モーツァルト』：彼の弦楽四重奏や人生について学べる。弦楽四重奏曲は、楽章、フレーズ単位で再生できるほか、楽器単位で使用される奏法が再生されたり、イラスト入りで各楽器の部位を紹介していたりする。再生される音楽やパート演奏は、このCD-ROMのために録音されたものだ。

『シンデレラ』：スピーカー形のボタンを押すと、音楽入りで物語を朗読してくれる絵本。

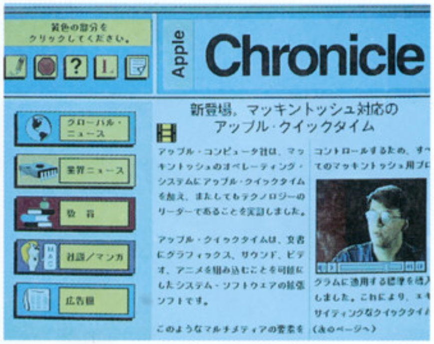
『タイム／デザートストーム』：アメリカの雑誌「TIME」に掲載された湾岸戦争の記事をマルチメディア化したもの。文字、図版（兵器など）、グラフ、地図、音声（大統領の声明やインタビュー）などで、多角的に湾岸戦争を知ることができる。



⬆「タイム／デザートストーム」：シュワルツコフ物語や使用された兵器の解説まで収録されている。

“マルチ”になるほど ジャンル分けがむずかしい

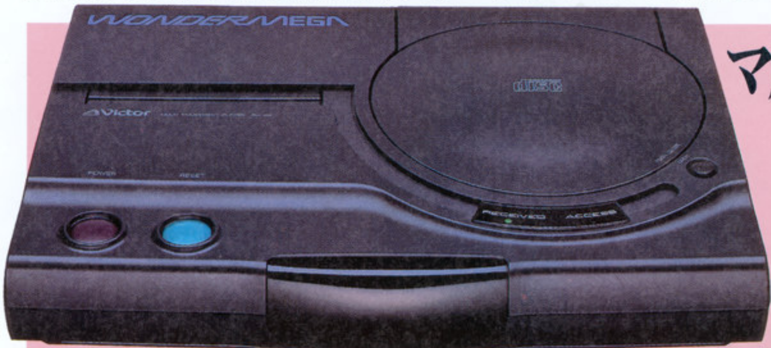
と、まあ、ホントに多彩。いちおジャンル分けしてあるけど、本来が“マルチ”なものだけに、複数のジャンルにまたがっていたり、その他にもマルチメディア・ソフトの制作用のサウンド・ライブラリーやソフトのデモ版を数千本も収録したソフト・カタログなど、ジャンル分けできないようなものがずいぶんあるのだ。



⬆「アップル・クロニクル」：マンガは当然アニメ。広告のページもあるのだけど、各社とも映像やアニメで自社の製品をデモンストレーションしている。

⬇「ヘブンリー・ボディーズVol.1」：アダルト・オンリーのソフトは、この他に映像モノなどけっこう多い。ビデオやQ2など、ニューメディアは下半身からか？





マルチメディア時代の一端を担う 新型ワンダーメガ・M2

未来のマルチメディアシーンをにらみ、4月にメガドライブ2／メガCD2を発売したセガ。そして日本ビクターから、一体型ハード“ワンダーメガ”の普及価格の新型機が7月2日に発売された。

RG-M2／日本ビクター／59800円



多機能コードレスパッドを装備

メガドライブ2／メガCD2の発表時から、ワンダーメガの廉価機の登場は予想されていたが、この新型機“M2”は従来機RG-M1とほぼ同一性能のまま、低価格化を実現した。特筆すべきは6ボタンつきコードレスパッドを標準装備しているという点。直線で7m、左右45度・上下30度では3mの距離から操作できる。しかもこのパッドで本体の電源オン／オフ、さらに国内10社のテレビの操作（電源のオン／オフ・TV／ビデオの切替・音量調整）が可能。マルチメディア時代に対応しつつも、遊び心たっぷりのマシンと言えるだろう。

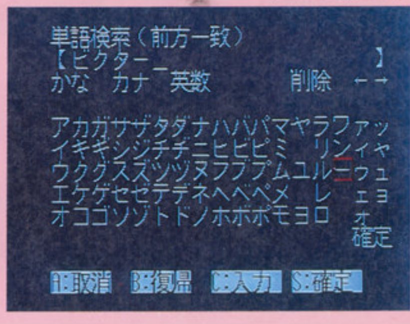
新時代マシンとしての可能性

また日本ビクターは、M2本体の発表と同時に電子出版デコーダー“WONDER LIBRARY「RG-ED1」”を発表、マルチメディア機としての拡張性をアピールしている。これを本体のカートリッジスロットに差し込み、各種CD-ROMソフトをかけることで利用できるようになる。また画面のバックと文字の色を好みのものに変えられる機能もある。こうなったら今後は電子出版ソフトの積極的な展開が望まれるところだ。



➡デコーダーカートリッジRG-ED1は近日発売予定、9900円。

⬇英単語の検索画面。



ワールドワイドなメガドラ情報を親切丁寧にお届けする

GENESIS POWER
ジェネシス パワー

今回はUSAから届いたハード関係の情報を中心に、新作ソフトをめぐる海外事情をお届けしちゃうのだ。海外市場じゃ、ちょうど今時にクリスマス用の目玉商品が発表されるモンだから、ビッグな情報が目白押しってワケなのね。

今年の始めから、俄然話題になっていたセガVR（バーチャルリアリティ感覚を体験できるシステム）のハードとソフトの全貌が、アメリカの夏期CESで明らかになった。セガVRは、ゴーグルとヘッドホンが一体化されたヘッドセットと、それをジェネシス本体に接続するコントロールボックスがセットになっている。ゴーグル部分にはカラー液晶モニターが左右に１個づつ並べてあり、かなり広い視界をカバーしている。この液晶モニターに、左右それぞれの単眼からの角度の画像を写し出し、さらにそれを左右交互に高速で切り換えることによって３Ｄを表現する。内蔵されたモーションセンサーがプレイヤーの動きを感知し視界を変化させる。サウンドは迫力のサラウンド方式だ。気になるソフトも４本が同時に発表され、アメリカでは年末商戦に200ドル前後の価格で勝負をかける。残念ながら日本での登場はまだ未定だ。



➡サイバーなスタイルのヘッドセット。見た目ほど重量感はない。ポリゴングラフィックスを使用していないので、本物の３次元的な仮想空間ではないが、ちゃんとそれらしく見えるからご心配なく。システム的には、マスターシステムにあった3Dゴーグルの発展型といえる。

SEGA VR 仮想現実世界への第一歩だ！



IRON HAMMER●アイアン ハマー

⬅強力兵器を搭載したガンシップに乗り込み、エイリアン軍団をなぎ倒していくハイパーシューティング。VR版スペースハリアーといった趣で、3D空間を疾走していくのだ。



NUCLEAR RUSH●ニュークリア ラッシュ

⬅ゲームの舞台は近未来。基本的にはシューティングなのだが、プレイヤーはなんと〝海賊〟になってホバークラフトを操り核物質を強奪するというキケンなストーリー展開だ。



MATRIX RUNNER●マトリックス ランナー

⬅サイバーパンクっぽいムードのアドベンチャーゲーム。セガVRならではの臨場感のある視界が、モニター画面でプレイするのとはまったく違ったゲーム世界を見せてくれるのだ。



OUTLAW RACING●アウトロー レーシング

⬅3Dならではの横転シーンやド派手なクラッシュが楽しみなレーシングゲーム。クルマに乗っているのと、ほとんど同じ視点でプレイできるのが魅力。F1モノも欲しくなる。

[アクチベーター]
ACTIVATOR

アメリカではいよいよ発売 メガドラにも対応するらしい



8角形のリングの中に立ち、全身を使ってゲームを楽しむという不思議な装置。コントローラーのボタンを押す代わりに、リングに組み込まれた赤外線ビームを遮断して信号を送るという仕組みになっている。既成のジェネシスソフトのすべてをこれで操作することが可能だが、下に紹介してある2本のソフトを同梱し定価80ドルほどで発売されることになった。国産のメガドライブにも接続できるらしいが、これで『ぷよぷよ』なんかやったら体もコネコネになっちゃう。



●エアー ドラムス

⬆アクチベーター内で手足をバタつかせれば、君も立派なドラマーだ！



●バウンティ ハンター

⬆プレイヤーの動きに合わせてキャラも動く格闘アクション。

3DO

やっぱりソフトが気になる



次世代の32ビットマルチメディアマシンとして、期待の高い3DO。ハードについては今までにもいろいろな情報が出ていたが、いよいよ今年秋発売の発表もあり、肝心のソフトについてのニュースが入ってきた。夏期CESではまだ可動しているものこそ少なかったが、3DOの親会社にあたるエレクトロニックアーツが、ジョンマッデン・フットボールやロードラッシュなどの人気ソフト5本を発表。ヴァージンはお得意のライセンスもの(映画などのゲーム化)に力を入れているようだ。圧倒的なスペックに見合った素晴らしいソフトの登場に期待したい。



●デモリッションマン

⬆シルベスター・スタローンの次回作映画が早くもゲーム化。ヴァージン社製。



●トータルエクリプス

⬆クリスタルダイナミックス社製の、超カッコイイ3Dシューティングゲーム。



●クラッシュアンドバーン

⬆高速で拡大縮小回転しまくるレースゲーム。クリスタルダイナミックス社製。

海外通信

谷Pのコーリャン日記

数多くの新作ソフトを提供し続けるEAビクターの熱血広報・谷本氏。海外通信としてもちょっと珍しい韓国からのご報告♡

うぃーっす！ EAビクター唯一の広報マン、谷Pどぇーす。

…あ、さて、私、6月の11日から3日間、初めて韓国に行ってきました。もちろん仕事で。ま、タダで外国行けるんだから文句言うとバチが当たりますけどね。

韓国のゲーム専門誌が主催する、韓国で初めてのゲーム展示会に出展するためと、あとは市場調査を兼ねてだったんですけど…いやーここだけの話ですけどねお客さん、韓国ってえトコは侮りがたいパワーを秘めてるっすよ。確かに技術的にはまだまだ未熟なとこも多いけど、一時期話題になったコピーソフトなんかは、現在はFC以外はほぼ皆無に近いし。こりゃー日本もうかうかしてられない…ってのが正直な感想っすね。さ、次は絶対仕事抜きで行くぞっ！



⬆これがその展示会での、EAビクターのブース。日本のと比べると、ちょっと貧弱かな？



⬆ソウル市内のパソコンショップにて。EAのソフトがあったんで思わず撮っちゃいました。

U.S.A.CHARTS TOP10

1	X-Men	Sega	Action
2	NBA Bulls vs Blazers	EA	Sports
3	TONY La Russa Baseball	EA	Sports
4	RBI Baseball '93	Tengen	Sports
5	Hardball III	Accolade	Sports
6	Fatal Fury	Takara	Action
7	Flashback	US Gold	Action
8	Cool Spot	Sega	Action
9	Road Rash II	EA	Driving
10	PGA Golf II	EA	Sports

U.K.CHARTS TOP10

1	Super Kick Off	US Gold	Sports
2	PGA Tour II	EA	Simulation
3	Fatal Fury	Sega	Action
4	Tiny Toons	Konami	Action
5	Ecco the Dolphin	Sega	Action
6	Road Rash II	EA	Driving
7	Desert Strike	EA	Shooting
8	Bulls vs Blazers	EA	Sports
9	Lemmings	Sega	Puzzle
10	Streets of Rage II	Sega	Action

日本モノが少なくて寂しいけど、『ロードラッシュII』『エコー・ザ・ドルフィン』『PGAツアーゴルフII』『クールスポット』などは、こっちでも発売されてるお馴染みのタイトルだね。これらは本当におもしろい良質ソフト。海外モノという偏見を捨てて、一度遊んでみてほしい。

移植可能性▶㊥

超過激シーン続出!海外ではストIIをしのぐ人気

MORTAL KOMBAT ●モータル・コンバット

■アクレイム
■アクション

アーケード版を町で見かけた人も多いと思うけど、『モータルコンバット』は実写取り込みのエグいグラフィックが売りの格闘アクションだ。日本国内では、アーケード版の人気も伸び悩みって感じだけど、アメリカでは『ストⅡ』に続くアクションゲームとして大人気。SNES(スーパーネス)での発売も決まったタイトルだが、セガ・アメリカはジェネシス版もGG版もほぼ同時に発売するという力の入れようなのだ。さてさて、このゲーム、前でも触れたように、グラフィックが過激。敵の首を引っこ抜いて血がドバッと溢れたり、極めつけは敵の口の中に手を突っ込んで、脊髄を引っこ抜いたりする技がある……実写取り込みのグラフィックだから、そのキワさは凄まじい。SNESでは、そのへんをちゃんとカットしてお行儀よくしてるみたいだが、ジェネシス版は一切そういうことナシ。日本での発売が決まったら、絶対にオススメのゲームになるんだけど…期待したい。



⬆実写取り込みのキャラクターが何の違和感もなくヌルヌルと動くのだ。



⬆なんとなく日本の世界観を誤解してるような感じ……それがまた味なんだけど。

移植可能性▶㊥

ディズニーキャラクターがそのままの姿でゲームに登場

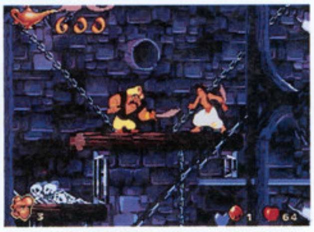
ALADDIN ●アラジン

■セガ
■アクション

今年の夏、最も話題を集めている映画作品のひとつである『アラジン』。その映像の美しさが、そのままゲームになった。

話題の映画を題材にしたゲームというと、今まででは映画がヒットしてから開発を始めるモンだから、もう一般の人々は映画のことなど忘れてしまった頃に発売されるっていうパターン。しかも、短期間で作るものだから、内容もイマイチなものが多かった。しかし、最近になって、アメリカでは大型娯楽映画が作られるときに、ゲーム化もその企画のひとつとして最初から計画に入れて、映画の撮影とほぼ同時期にゲーム開発を進めるというシステムをとり始めている。『アラジン』もゲーム開発当初からディズニー側の協力を得ているため、ただキャラクターを使った……というゲームではなく、映画の雰囲気をダイレクトに取り入れた丁寧な作りのゲームに仕上がっている。キャラゲーの偏見を打ち破る作品になってほしい。


⬆映画で見たキャラクターがそのまま動いているといった感覚なのだ。


⬆海外では、映画の人気による影響が日本と比べ物にならないほど大きいらしい。

ノートン・魁の ど〜でも英語 SPECIAL

日本語って やっぱり難しい…の巻!

さて、いつもはこのコラム; 日本人の作り出したヘンな英語をネタにしているんだが、あまりやりすぎると愛国心の強い方々に怒りを買いそうなので、今回は趣向を変えて、外国人が使った不気味な日本語を紹介したい。

われわれ㊙が提携している雑誌の中に某英国のゲーム誌があるんだが、その中でメガCDソフトの英語タイトルを日本語に訳して紹介している。これが実に爆笑モノなのだ。ひらがなとカタカナと漢字がもうめちゃくちゃに混ざってて、日本人なら絶対読めない。マシなところでは『ファインアロファイト(ファイナルファイト)』と『アフタバナ三(アフターバーナーⅢ)』なんてのがある。ちょっとイッてるヤツだと『ポリンスオフペサ(プリンスオブペルシャ)』ぐらい。『ワンダ犬(ワンダードッグ)』なんてのは納得って感じもするけど、『ジグアエクサゼニニゼロ(ジャガーXJ220)』に至っては悲鳴が出そうな勢いだ。日本語にしなくてもいいものまで、無理矢理訳しているもんだから、もう収集がつかない状態になってるぞ〜。

そんなワケで、ここで読者クイズをやりたいと思います。この英国人の書いたヘンなメガCDソフトのタイトルを正しい日本語で解読して下さい。問題は下の3つ。正解者から抽選で3名に船来グッズをプレゼントしちゃう♡



⬅これが噂の某英国セガ専門誌。クイズの正解者には、抽選で3名にこの雑誌もあげちゃいます。じっくり見て笑ってください。

船来グッズプレゼント第2弾!!


▼ストⅡ Tシャツ
▲ストⅡ ゲームウォッチ
▶ストⅡ テーブルゲーム

問題 この3つのメガCDタイトルを解読してください!

①タイモガロ
②ニンザーワリャーソ
③バトマンおーふく

●プレゼントの応募先

※ハガキに希望の商品名を書いてください。

〒162 東京都新宿区坂町27-5
市ヶ谷光風ビル ㊙メガドライブ編集部
『ジェネシスパワープレゼント⑦』係

魔獣闘将伝

エクリプス

アフターハルマゲドン外伝

Writing ●頓宮　勝弘
Illustration●滝本　和是
前嶋　弘史
Produce ●パンドラボックス



**強大な力を誇るムスタール帝国の苦戦により、戦いは予想不可能な展開を示し始めた。
大陸の各地で繰り広げられる戦いの中で、英雄が星のごとく誕生し、消え去っていく。
戦乱渦巻くこの大地に、己の風を巻き起こすのだ！　今こそ英雄創生の時・・・・・・**

前回のあらすじ

太陽にも見捨てられた世界『エクリプス』。

そこは、魔の者による、魔の者の為の世界があり、いくつかの国が存在していた。

強大な軍を誇るムスタール帝国の皇帝ファザムは、大陸全土をその手中に治めんと、各国に対し侵攻を開始した。前皇帝による政策で長年戦いから遠ざかっていた魔物たちは、心の中の「闘争」という名の炎を燃えあがらせ歓喜していた。

ムスタール軍は、まず隣国であるプレイムヘブ共和国へと侵攻を開始し、テザム城を陥落せしめ、その強大さを他国に示した。

驚きを隠せない各国の首相であったが、その瞳は、おのが野望を遂げる絶好の機会を見いだし、輝いていた。

正義を掲げるフォンドベルのロザルム。高齢ながら、的確な戦略眼をもつフォムレインのレザム。数多くの英雄達が、野望を胸に秘め、戦場へと身を躍らしていく。

誰が大陸を統べるのか？　戦いの行方は、いまだ定まりもみせていなかった……

1

ザシュッ！

残忍な音と共に、断末魔の叫びが辺りに木霊し、魔獣の肉塊が四散した。

一体の魔獣が、その巨軀を誇示する様に霧状の血飛沫の中から姿を現わす。悠然と戦場に立つその姿は、神々しくさえ見える。

「よくぞ、ここまで兵を集めたものだ……敵ながらミューレンの人望、我が陛下に比肩しうるものがあるようだな……」

ムスタール帝国元帥デムヴェナは、戦場の中でポツリと一言呟いた。

先日夜半から始まったこの戦いの先鋒を努めたのは、プレイムヘブの主力部隊である。

その中には打倒デムヴェナを目指すゾラの姿も見受けられた。

先の戦いで、滅亡寸前まで追い込まれたプレイムヘブ共和国の徹底抗戦だった。

広い国土を持つがゆえ、多くの拠点を守らねばならないムスタールの虚をついた作戦で、当初、優勢に戦いを進めたプレイムヘブ軍だったが、ムスタール元帥デムヴェナの壁は厚く徐々に押され始めていた。

「何とか守りきったようだな。アヤーナ、前線に赴き深追いは止めさせるがよい。あたら兵を無駄にする訳にはいかん」

デムヴェナの側に、従者の様に控えていたラミア族の戦士は静かに頷くと、デムヴェナの言葉通り、前線に向かって駆けていった。

前線では、ゾラ率いる部隊が最後の抵抗を試み、すさまじい戦いが繰り広げられていた。

しかし、意地を見せ、戦うのにも限界があった。時が経つにつれ、ゾラを護衛する兵も相次いで倒れ、徐々に少なくなっていった。

「ちっ！　あと一歩ってところだったのによ！　ついてねぇぜ!!」

ゾラが退却行動を始めるのを、前線で鬼神の様に活躍していたデムヴェナの副将セトは見逃さなかった。

彼は素早く軍をまとめ直すと、もたつくゾラ軍の側面を目指し突撃したのである。

「ちいっ!!」

ゾラは必死に味方を前線から離すため奮戦したが、それ以上にセトの兵裁きは見事なものであった。

混戦の中、セトはゾラの姿を確認すると、瞬



く間にその正面に立ちふさがった。
「ゾラ！　その首もらった——!!」
血塗られた巨大な剣が、その重さを感じさせず、しなる鞭のようにゾラに襲いかかる。
その一撃を辛うじて交わすゾラ。
「やるじゃねぇか！　だが、この勝負はおあずけだ!!」
「逃がすか！」
どちらも一廉の武将だ。互いに攻撃をかわし、決定打の無いまま、プレイムヘブ軍の方向に進んでいった。
その時、ムスタール軍に退却を伝える使者がセトに向かってその旨を叫んだ。
「むう、深追いはするなというお達しか……やむをえん」
その後のセトの行動はゾラのそれとは比べものにならないほど素早かった。デムヴェナに絶対の忠誠を誓う彼は、瞬時にゾラを諦め風の如く自陣へと引き返していく。
「ふう……あれがセトか……とんでもねぇ兵裁きしてやがるぜ、ったく！」
ゾラは、ため息混じりに言葉をもらすと、苦笑いを浮かべ、自陣へと引き返していった。
一方、全軍を退却させる命を帯びたアヤーナは、一騎戦場に留まっていた。両軍ほとんどの兵が引き上げた荒野には、儚くも命を散らした将兵達の屍が累々と続き、此度の戦闘の壮絶さを物語った。
「どうやら粗方引き上げたようだね……あたいもそろそろ引き上げるとするか」
自分の役目を全うし、アヤーナが自軍に引き返そうとした時、彼女の背後に尋常ならぬ殺気が走った。
背後には屍の他、何もないはずである。その事は、ついさっき確認したばかりだ。
「ムスタールの将だな……」
太い声がアヤーナの背後に響く。
「この様な所にまだいるとなると、退却し損なったのか」
攻撃してくる気配はない……。その殺気から味方でないことは彼女にもわかっていた。
「なぜ攻撃してこない」
アヤーナのその言葉に、後ろの殺気の持ち主は笑みをもらした。
「ふふ……背後から切りつけて勝ちを名乗るのは子供にでもできる。そんな事は俺の美徳が許さんのだ。さあ、こちらを向け」
「おのれ！　なぶるか!!」
振り向きざま、彼女の鋭い爪が背後の敵めがけ一閃した。
「これは気が早いお嬢さんだ……まだ互いに名乗りをあげてもいないというのに」
龍族の男は、アヤーナの攻撃をいともたやすくかわすと、僅かに受けた胸の傷から滴る血を拭いながら呆れた。
「フン！　死んでいく奴に名を名乗る必要はない!!」
「困ったお嬢さんだ。俺の名はラシュディ、ゾラ様騎下のザレム＝ラシュディだ！　遠慮はせんぞ!!」
名乗りと共に恐るべき早さで攻撃を繰り出すラシュディ。激戦を勝ち抜いてきた力強いその太刀筋に、アヤーナは防戦一方になった。
（龍族のくせになんて早さ……この男、口だけじゃなく、強い！）
ラシュディの激しい攻撃に、耐えきれなくなったのか、アヤーナは後ろに飛び退いた。
「なかなかやるな、お嬢さん。しかし、今度は逃がさん！」
およそ龍族らしからぬ素早さで迫るラシュディ。しかし、振り上げた剣は、アヤーナの頭上まであと一歩というところでピタリと止まった。
アヤーナは、その光景をあざ笑うように見つめていた。
ラシュディの腹部には、アヤーナの背後から伸びた鋭い尾が貫通していたのだ。
「油断したね。あたいの攻撃手段は、腕だけじゃないんだ」
彼女は、そう言い放つとラシュディを突き刺したままの長い尾を、自慢げに一回転させた。
その遠心力に耐えきれず、ボロ布の様に宙を舞い、地に落ちるラシュディ。
「そ……そうか……この攻撃のために……間合いを空けたのか……俺としたことが……」
アヤーナは、尾についた返り血を嫌うように振り払いながら、ラシュディに近づいた。
「あんた強かったよ、少なくともあたいが戦った中で一番ね……」
アヤーナはその鋭い爪を、瀕死のラシュディの首元に当てた。
「あたいはアヤーナ。ムスタール帝国、百鬼将軍アヤーナだ。あの世とやらにいる私に殺された奴らにもよろしくな」
「ふっ……」

その後、アヤーナは爪に全体重をかけ、相手の首深く、死の刻印を押した。

2

ほぼ時を同じくして、独立国家ザムハンの主城、ティブルグ城外にある渓谷の狭間に設けられた砦では、国主フィード自ら陣中に赴き、防衛するという異例な事態が起こっていた。

フィードは自らの政策として、独裁政治を行っていた。

そのため、他国からの執拗な攻撃を一身に受け、そのほとんどの将兵を失い、残る総ての兵力を投入しての大攻防戦となっていたのである。

「我が国家は落ちるが定めということなのか」

何時になく弱気なその言葉に、生き残り、本陣に留まっている将兵はただ涙した。

「この上は、居城に立てこもり防衛戦をとるほかありませぬな」

敗戦の色濃い本陣で、ただ一人鋭い眼光を保っていた魔獣が静かに口を開いた。

この男こそ、ザムハン唯一にして、大陸にも名を轟かせた軍師、ツァッツブルグである。

ザムハンが独裁政治を続けながらも、国としての形態を保ってこられたのは、偏に彼の力だと言っても過言ではない。

「ツァッツブルグ……我は負けると思うか？……我は……」

「殿!!」

ツァッツブルグの叱咤の声に、自分を見失っていたフィードは我を取り戻した。

「そうだな……まだ負けと決まった訳ではない……さあ、皆の者！　ティブルグに戻るぞ！」

「私がしんがりを努めましょう。殿は一刻も早く居城にお戻りください」

笑みと共に発せられたツァッツブルグのその言葉は、フィードの心の奥まで響いた。

「ツァッツブルグ……死ぬな……死んではならぬぞ！　共に我らの理想国家を築くために！」

フィードの軍勢が引き上げるのを確認すると、ツァッツブルグは静かに頷き、２人の将軍と兵５千を引き連れ、出陣した。

対するロザン王国攻撃軍は、デベルを総大将とする兵６万。勝敗は火を見るより明らかだった。

「ふん、フィードめ……軍を動かしたな。皆の者！　追撃を怠るな！　フィードの首をとるのだ!!」

天地を揺るがすほどのデベルの雄叫びと共に、ロザン王国の総攻撃が開始された。どの将軍も、功を急ぐが余り、我先に砦に向かって進撃していく。

しかし、砦に半数の兵が乗り込んだとき、砦には数百人の兵しか立て籠っていなかった。

「しんがりはこの程度か……さあ皆の者！　このままティブルグに攻め入るのだ!!」

ロザン軍が兵を動かそうとしたその時、渓谷の上部からロザン軍めがけ、多数の火矢が一斉に放たれた。

「なっ!?」

放たれた火は、瞬く間に砦全体に燃え広がった。余りの火の回りの早さに逃げまどうロザン軍。しかし、６万もの大群が攻め込んだため、将兵達は身動きすらとることができず、次々と焼死していった。

「何をしている！　引け！　引かぬか!!」

しかし、デベルのその叫びも、焼け死んでいく将兵達の断末魔の声にかき消された。

渓谷の上部、火矢の放たれた先に、地獄絵図そのものの情景を静かに見守るツァッツブルグの姿があった。

「この程度の被害ならば、将校は死んではおらんな……まあよい……戦意は消失しただろうからな」

ツァッツブルグは自慢のマントを翻すと、悠然とフィードの後を追い、退却していった。

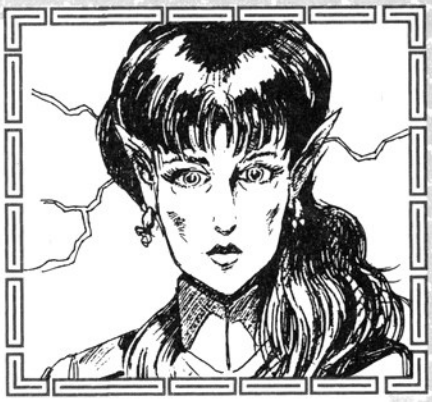
まんまと計略にかかったロザン軍の被害は相当なものだった。ツァッツブルグが予想した通り、将校は一人しか死亡していなかったが、兵は半数以上が焼死していた。辛うじて生き残った兵にも、戦意など微塵も残っていない。

その散々たる結果に、デベルをはじめ、諸将は動揺を隠せなかった。

「ぬうう……してやられたわ!!」

デベルは地面に剣を叩きつけ、悔しがりながら残った軍勢を引き連れ、引き返していった。

その後、居城ディブルグに戻ったザムハン国主フィードは、全ての将校を一堂に集め、決戦の覚悟を決めたスピーチを行なった。



普通ならば逃亡する兵が後を断たないのが当たり前である。しかし、ツァッツブルグを筆頭に、フィードを主と仰ぐ将校達は、誰も彼の元を去ろうとはしなかった。

スピーチ後、フィードは自室に戻り、兵達の忠義心にただ涙したと言う。

今回登場した読者の将軍・文官

●プレイムヘブ共和国

将軍　ザレム＝ラシュディ

兵庫県　澤田 勇二さん

●ムスタール帝国

百鬼将軍　アヤーナ

京都府　渡辺 修一さん



猛る魔獣軍団
各国にて、激戦開始!!



現状報告

いよいよ始まった魔獣闇将伝エクリプスのメールゲーム。

現在の状況は、前号までとは少し違った領土割り振りとなっている。

まず、順当に国土を広げたのは、フォンドベル騎士団領とロザン王国、フォムレイン自治領だ。この3国は当初の予想通り好調な滑り出しをみせた。そしてもう1国、起死回生のプレイムヘブ共和国の進撃も見逃せない。帝国の進撃をくい止めるだけでなく、逆に領土を広げた。諸将の働きに大統領ミューレンもたいへん満足そうだ。

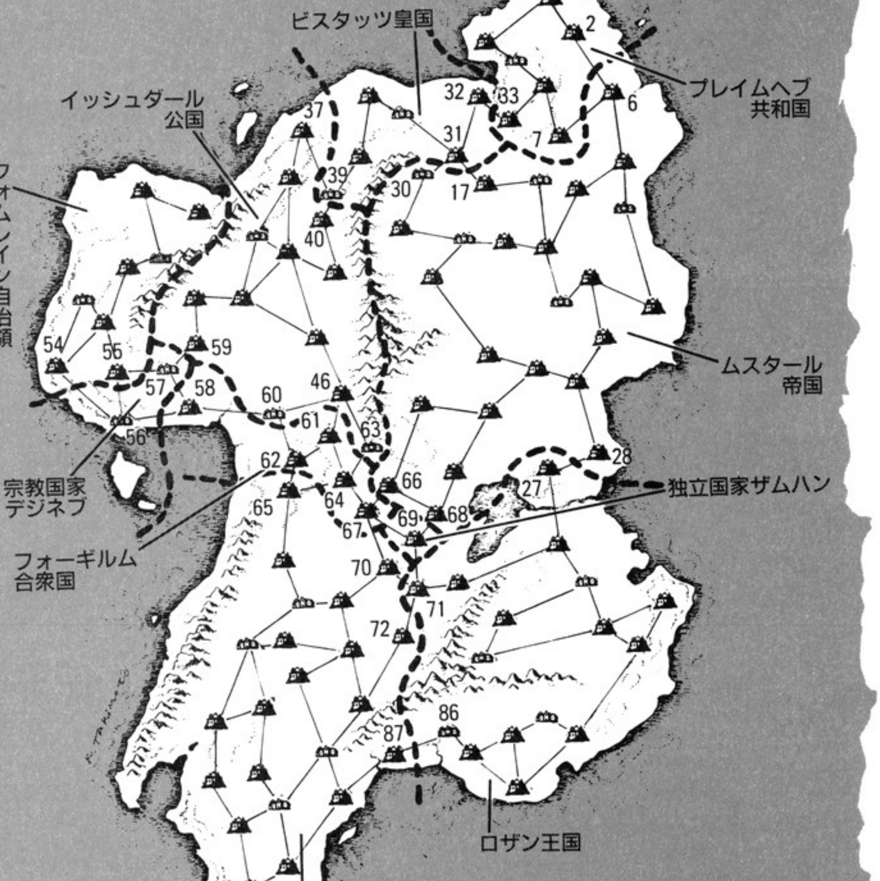
一方、ムスタール帝国は将兵不足からプレイムヘブの攻撃を抑えるのに精一杯。かろうじて3城を取ったもの、2城を取られて領土は増えたものの戦力的には弱体化することとなった。この辺りは非道な道を進むファザムを読者が諫めたというところか。

しかし、弱体化どころか、滅亡寸前の国もある。それがビスタッツ皇国、宗教国家デジネブ、独立国家ザムハン、フォーテギルム合衆国の4国だ。特にザムハンは風前の灯。国王フィード自ら前線に立ち戦ったが、他国の侵略を抑えることはできなかった。

そして見事官位がもらえた武将は将軍が3人、文官が4人だ。昇給した皆さんおめでとう！　みんな戦闘結果の欄を楽しみに!!

武将が死亡してしまった人も、再度挑戦してみてくれ。何度か試しているうちに、必ず生き残るキャラクターができるはずだ。

マイズザット大陸群雄割拠図



各国首脳紹介

スペースが小さくなってしまった各国首脳紹介だ。まだ10ヵ国全部残っているからいいようなものの、次号の紹介が心配だなぁ。独立国家ザムハン辺りの……。

ミューレン
フレイムヘフ共和国 大統領



今回で国家安泰となったフレイムヘフ。このまま帝国に攻め込む意志をみせている。

ロゼリアド7世
ヒスタッツ皇国 皇王



将兵の少なさが最大の難点。筆頭将軍、武蔵丸が守備の要。皇王は、未だ謎。

ザッツバーグ
イッシュタール公国 国王



地の利を生かし、順当に軍を進めた。大国と当たるまでどれだけ国を広げられるかが鍵。

デベル
ロサン王国 国王



ムスタールとの初戦をモノにし、士気上がる。将兵も多いし、武将も優秀だ。

ロザルム
フォイドベル騎士団領 団長



とにかく強い騎士団領。現在向かうところ敵なし。次期将軍、文官候補も多数いる。

ファザム
ムスタール帝国 皇帝



デムウェナを筆頭に優秀な人材が目白押し。部下は少ないが、内容は濃いぞ!!

ティザ
フォーテギルム合衆国 大統領



各国に押され気味だかまだチャンスはある。将兵が少ない分、出世のチャンスも高い。

フィード
独立国家ザムハン 国王



ザムハンは一城を残すのみになった。フィードは広く人材を募集しているぞ!!

レザム
フォムレイン自治領 領王



地味ながら着実に国土を広げている。文官も揃い、大陸制覇に向け準備が整った!

ジョコス
宗教国家デシネブ 教祖



ザムハンに次いでの弱小国家。しかし、死を恐れぬ進軍は今だ驚異となっている。

プレイヤー選択魔獣一覧

選択可能な12体の魔獣たち。いずれも強者ばかりだ! 特性をよくみて決定してくれ。
今回の結果では、ドラゴン、ワイバーン、マーメイドの活躍が目立ったぞ!!

ドラゴン



POW	■■■■■■
INT	■■■■□□
SPE	■□□□□□

攻撃力の高い魔獣の王者。

マーメイド



POW	■□□□□□
INT	■■■■□□
SPE	■■■■■□

半身半魚の魔獣。知能に長ける。

リッチ



POW	■□□□□□
INT	■■■■■□
SPE	■■□□□□

ローブを纏った魔獣。知能が高い。

ワイバーン



POW	■■■□□□
INT	■■□□□□
SPE	■■■■■□

判断力の突出した有翼竜。

ハーピー



POW	■■□□□□
INT	■■□□□□
SPE	■■■■□□

大空を駆る女性型魔獣。素早い。

リザードマン



POW	■■□□□□
INT	■■□□□□
SPE	■■■□□□

トカゲ型魔獣。判断力が高い。

ヴァンパイア



POW	■■■□□□
INT	■■□□□□
SPE	■■■■□□

判断力、攻撃力をそなえた吸血鬼。

ラミア



POW	■■■□□□
INT	■■□□□□
SPE	■■□□□□

蛇の下半身を持つ女性型魔獣。

ミノタウロス



POW	■■■■□□
INT	■□□□□□
SPE	■■□□□□

牛頭の魔獣。攻撃力が高い。

ガーゴイル



POW	■■□□□□
INT	■■■■□□
SPE	■■■■□□

平均して能力が高い有翼魔獣。

キメラ



POW	■■■□□□
INT	■■■□□□
SPE	■■■□□□

すべての能力が平均した合成獣。

スケルトン



POW	■□□□□□
INT	■□□□□□
SPE	■□□□□□

すべての能力が低いが、寿命がない。

エクリプスゲーム参加方法

ここで紹介しているのは、ゲームに参加するために必要不可欠な６つの項目の解説だ。この選択でキャラクターの行動が決定されるからじっくりと読んでよく理解してほしい。

攻撃目標の設定

A	平均	自分に一番近い敵を攻撃する方法。武将、文官は判別しない。運に頼る攻撃方法。
B	大将優先	他の武将に目もくれず、敵の大将のみをひたすら攻撃する方法。効率はあまりよくない。
C	将軍優先	将軍のみを攻撃する方法。文官は最初、この方法でレベルを上げるとよい。
D	文官優先	文官のみを攻撃する方法。前の項目とは逆に将軍はこの方法でレベルを上げるとよい。

攻撃行動の設定

A	通常攻撃	将軍クラスにお勧めの攻撃方法。攻撃力の値に比例してダメージも大きくなる。
B	作戦攻撃	文官クラスにお勧めの攻撃方法。知力の値に比例してダメージも多く与える。
C	威嚇攻撃	判断力の高い魔獣が得意とする攻撃方法。敵を殺せはしないが、退却させる。
D	援護攻撃	すべての能力が平均している魔獣にお勧め。味方が行った攻撃と同じ行動をとる。

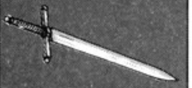
退却行動の設定

A	兵力10%	自分の兵力が10%を切った時点で退却。位が低いときは使用しないほうがよい。
B	兵力30%	自分の兵力が30%を切った時点で退却。ある程度位が上がっていれば有効な手段。
C	兵力50%	自分の兵力が50%を切った時点で退却。位が低いうちは、この方法をとろう。
D	なし	退却行動をとらず、死亡するまで戦う。位が低いうちに使用すると死亡確率が高い。

部隊位置の設定

A	前衛	攻撃力は大きいが、受けるダメージも大きい。将軍や早く位を上げたい魔獣にお勧め。
B	中堅	位が低い魔獣には、最も適した位置。地道にレベルを上げたい魔獣にお勧め。
C	後衛	防御力の低い文官の力が一番発揮される位置。しかし、攻撃成功率は、著しく低下する。
D	なし	自分の国主に位置を決定してもらう。その魔獣に適した位置に配置してくれる。

アイテムの設計

A		ロングソード：攻撃力を強化するアイテム。将軍クラスにお勧めのアイテム。
B		知力の冠：知力を上げるアイテムだが、攻撃力が多少下がる。文官クラスにお勧め。
C		水晶のお守り：運勢を上げるアイテム。確実に退却したい人にはお勧めのアイテム。
D		銀の羅針盤：判断力を上げる。銀なのでスケルトン、リッチ、ヴァンパイアは装備不可。

パラメータの設定

A	統率力	部隊の士気に影響するパラメータ。この値が0になった場合強制的に退却するぞ。
B	武力	魔獣の攻撃力、防御力のこと。将軍を目指す魔獣なら高いにこしたことはない。
C	知力	作戦攻撃の攻撃力と防御に関与する。文官を目指す魔獣には欠かすことはできない。
D	運勢	逃亡確率、死亡確率に影響する。重要な要素なので軽視しないこと。
E	判断力	攻撃順番やすべての要素に絡む最重要パラメーター。数値を惜しまないでほしい。

階級の設定とレベル

階級の設定が、実は今回から変わってしまっている。前回あったポイントがなくなって、レベルになったのだ。右の図は今回からの魔獣の階級を示している。レベルが上がれば自動的に階級と兵数も上昇し、国主に信頼されるというわけである。初めて投稿する人は必ず「将軍」もしくは「文官」からスタートする。

表記してある数値のうち「レベル」はその位に就ける魔獣レベル。「兵数」は1000人単位。元帥は２万人の兵士を持っていると理解してほしい。

将軍

	将軍	百鬼将軍	炎鬼将軍	鳳陵将軍	白虎将軍	龍騎将軍	元帥
レベル	1	4	7	10	15	20	30
兵数	1	2	3	5	8	10	20

文官

	文官	副軍師	前軍師	軍師	大軍師
レベル	1	3	7	12	20
兵数	1	2	3	5	10

補足事項

このスペースでは、皆さんからの質問に答えていきましょう。

今回は魔獣の寿命について。スケルトンを除くすべての魔獣は一定の寿命を持っていて、レベル階級とは関係なくその年に死亡してしまいます。一番短いのはガーゴイルの100歳。成人年齢は一律30歳で、死亡チェックは、寿命×0.8歳から。１回の戦闘は１年の月日を費やすので、一番寿命の短いガーゴイルでも最低50回は戦闘に参加できる計算となります。その後は運次第で179歳まで生きることができるのです。東京都の成木昭宣さん、これでわかったかな？

エクリプスゲーム参加方法

初めてエクリプスに参加する人の場合

前回、ハガキの記入方法がわかりづらいとの意見が多かったので、今回は実際にサンプルのハガキを使って説明していきます。

「名前」の欄には、モンスターの名前を10文字以内で表記してください。漢字、数字、英字、カナなどどんな文字でもOK！

「種族」はプレイヤー選択魔獣一覧に表記された12種類のモンスター名を記入します。


名前 デムヴェナ
種族 ドラゴン　アイテム A

階級	統率力	武力	知力	運勢	判断力
将軍	20	25	15	19	20

仕官国 ムスタール

暗唱番号 123456

作戦先：第１候補 7／第２候補 7／第３候補 6

攻撃目標：A：平均／B：大将優先 ○／C：将軍優先／D：文官優先

退却行動：A：兵力10%／B：兵力30%／C：兵力50% ○／D：なし

攻撃行動：A：通常攻撃 ○／B：作戦攻撃／C：威嚇攻撃／D：援護攻撃

部隊位置：A：前衛 ○／B：中堅／C：後衛／D：なし

性格・セリフ 忠義にあつい
「あのお方のために修羅となろう…」

「アイテム」は、４種類のアイテムからひとつ選んで記号を記入。ただし、銀の羅針盤は装備制限があるので、気をつけてください。

「階級」の項目は、将軍、文官のどちらか一方を直接表記してください。

「統率力」「武力」「知力」「運勢」「判断力」の５つの項目は、合計値が99を越えないように設定してください。前回は、オーバーしていたハガキが多数ありました。合計値が100の場合のみ調整して使用しましたが、それ以上は不採用としました。注意してください。

「仕官国」には各国首脳紹介で紹介されている10国の国名、または国主名を直接表記。

「暗証番号」は、０～９の数値を組み合わせて６桁の数字を作成し、必ず記入してください。今回、暗証番号を書き忘れた人がいました。暗証番号がないと不採用です。

「攻撃目標」「攻撃行動」「退却行動」「部隊位置」は、それぞれひとつずつ行動を決定して記入してください。

「作戦先」は、マップをよく見て自分の仕官した国に隣接している城を攻めるようにしてください。前回はマップが見にくくて、違う場所を示している人も多くいました。申し訳ありません。この項目は、第１候補から第３候補まで記入することができます。自国の城を守りたいときは、その城の番号を記入してください。

「性格・セリフの欄」には、魔獣の決めセリフなどを書いてください。格好のよいセリフの魔獣は、小説のほうで登場してもらうこともあるかもしれませんよ！

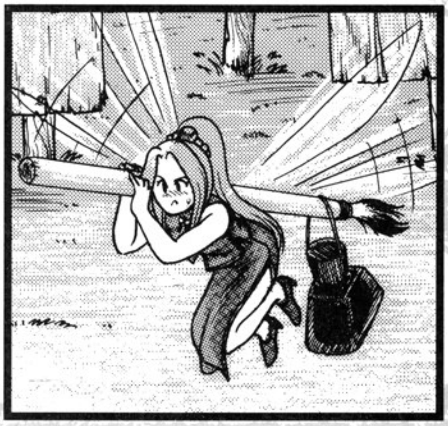
前回生き残ったキャラを使って参加する場合

記入する項目は、ハガキ表面のすべての項目と、「モンスター名」「暗証番号」「攻撃目標」「攻撃行動」「退却行動」「部隊位置」「作戦先」の各項目です。その他は不要です。

「モンスター名」と「暗証番号」は絶対に間違えないようにしてください。この項目を間違えると、無効ハガキとなってしまいます。また、前回生き残った魔獣を国主に任せ、新たに魔獣を登録することもできます。この場合、国主が責任を持って適した戦場に配置します。

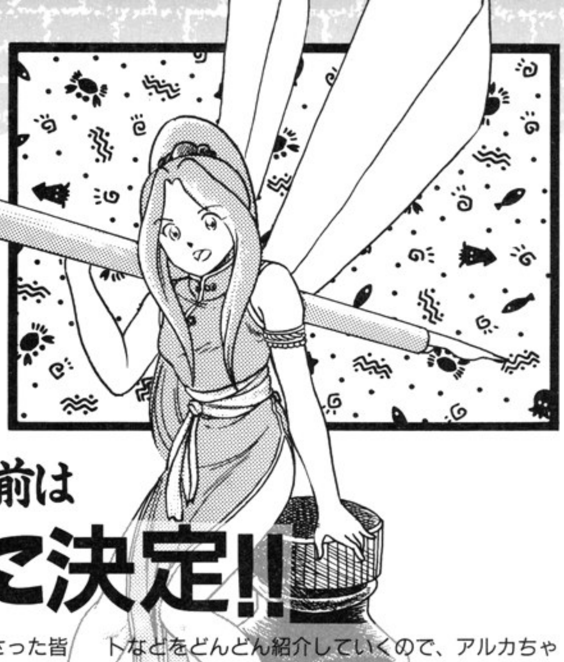
では、最後にひとつおわびを……今回しめ切りに間に合わなかった皆さん、本当にごめんなさい。７月１日までに届いたハガキのみを採用しています。７月２日以降に届いたハガキは、次回の集計で採用していく予定です。

今回の締切は８月31日必着です。たくさんのおハガキをお待ちしています。



みんなのおハガキでつくる
読者コーナー

魔獣部屋





⬅愛知県　ZAKiさん。名前採用は貴方でした！　おめでとう!!　末永く使っていきたいと思います。

マスコットキャラの名前は『アルカ』に決定!!

マスコットキャラの名前を考えてくださった皆さん、どーもありがとう!!　中には1人で72も考えてくれた人もいました。激戦を勝ち抜いたのは、ZAKiさんの送ってくれた『アルカ』ちゃん！　イラストも独特の雰囲気があってとってもよかったです。ZAKiさんには、スタッフのサイン入り色紙とテレカをお送りします。おめでとー！

今回から始まったこのコーナーでは、送ってくれたイラストなどをどんどん紹介していくので、アルカちゃんやモンスターのイラストを大募集します！　個人的にはテムヴェナやゾラのイラストがほしいなあ。どしどし送ってちょーだい！　初心者も大歓迎だよ。僕も初めてレターをもらったので、とっても嬉しくて一枚一枚にお返事を書きたいんだけど、本業（ゲームデザイン）が忙し過ぎてそういう訳にもいきません。この場を借りてお礼を言わせて頂きます。皆さんありがとう！

これからも『エクリプス』を応援してね!!

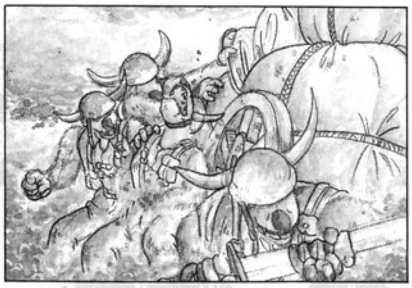
お便りのコーナー



⬆舎利姫さん。イラストが初めてとは思えませんよ。次回もよろしく。ハガキには本名と住所も書いてね！

⬇広島県　ウンコ君。インパクトのあるPNなので載せちゃった！　これからも応援してね！





⬅北海道　宮本　はじめさん。カラーで見せられないのが残念！　設定もなかなかカッコよかったですよ！



国別集計結果

フォムレイン自治領	196
プレイムヘブ共和国	169
フォンドベル騎士団領	128
ロザン王国	92
イッシュダール公国	72
フォーテギルム合衆国	68
ムスタール王国	52
宗教国家デジネブ	23
独立国家ザムハン	16
ビスタッツ皇国	16

種族別集計結果

マーメイド	157
ワイバーン	139
ドラゴン	137
リッチ	102
キメラ	78
ヴァンパイア	76
スケルトン	51
リザードマン	26
ラミア	21
ミノタウロス	18
ハーピー	15
ガーゴイル	12

次号ハガキしめ切りは8月31日必着です！　よろしく!!

戦闘結果報告!!

たくさんのおハガキありがとう! 文字が小さくて探しにくいかもしれないけど、頑張って自分の魔獣を探してみてね。

戦闘場所 17-31 ムスタール帝国 対 ビスタッツ皇国

§§ 勝利 : ビスタッツ皇国 §§

□□ 生存者 □□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
－	龍騎将軍	武蔵丸	ガーゴイル	初期設定	－－－－－－－
2	将軍	エルウィン	ラミア	若山 宏之	999999
1	将軍	タビナシポンチ	ドラゴン	吉田 尚之	009696
1	将軍	死龍	ドラゴン	小林 勝広	047284
1	文官	エルディラーン	リッチ	小池 弘一	525693

§§ 敗北 : ムスタール帝国 §§

□□ 生存者 □□

1	文官	アウルティア	ヴァンパイア	鈴木 直利	440526

戦闘場所 2-6 ムスタール帝国 対 プレイムヘブ共和国

§§ 勝利 : ムスタール帝国 §§

□□ 生存者 □□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
－	元帥	デムヴェナ	ドラゴン	初期設定	－－－－－－－
－	白虎将軍	ファゼリム	ドラゴン	初期設定	－－－－－－－
－	白虎将軍	セト	ワイバーン	初期設定	－－－－－－－
4	百鬼将軍	アヤーナ	ラミア	渡辺 修一	510223
3	将軍	フェリオス	ドラゴン	白石 直幸	531206
3	将軍	ゴンザレス	ワイバーン	佐々木 護	510210
3	将軍	エルドラード	スケルトン	竹田 成幸	240452
2	将軍	シロ	ドラゴン	長沼 功	008008
2	将軍	シャクンタラー	ワイバーン	萩原 謙治	490530
1	将軍	パワー	ドラゴン	古賀 健太朗	409209
1	文官	ケッチャ	マーメイド	網野 英道	650560

■■ 死亡者 ■■

3	将軍	ゾナファース	ワイバーン	池上 三四郎	346346
3	将軍	デスバーン	ワイバーン	花田 清一	510614
3	将軍	ゴッツII世	ミノタウロス	大山 昭洋	351624
2	将軍	ラッキー・ロゲロゲ	ワイバーン	勝部 元基	777123
2	将軍	ルシファー	ワイバーン	佐藤 良将	009003
2	将軍	バルアモン	ワイバーン	井垣 宏幸	351624
2	将軍	ラーハルト	ヴァンパイア	中津井 学	003137
2	将軍	デンジャー	ドラゴン	吉本 誠	333333
1	将軍	ロベンザム	ドラゴン	和田 博一	680301
1	将軍	ジャギ	ドラゴン	廣田 強	431794
1	将軍	ハドラー・ブードゥ	ドラゴン	金子 春真	401877
1	将軍	コリン・コン・ナムア	ドラゴン	柳瀬 裕允	500824
1	将軍	ロッグブライアン	ドラゴン	千年 延和	450072
1	将軍	アトラクティヴ	ドラゴン	蜂谷 幸一	885100
1	将軍	ブラッディ・アルス	ヴァンパイア	高橋 秀明	123456
1	将軍	超鬼神	キメラ	吉川 尚吾	601102
2	文官	オルガスムス	マーメイド	井上 良太	460511
1	文官	マーリン	リッチ	丸島 光一	241750

§§ 敗北 : プレイムヘブ共和国 §§

□□ 生存者 □□

－	白虎将軍	ディーメル	ワイバーン	初期設定	－－－－－－－
－	炎鬼将軍	ゾラ	キメラ	初期設定	－－－－－－－
4	百鬼将軍	ダイナ・オコスキー	キメラ	安田 圭吾	705705
3	将軍	ゼイルカーン	ヴァンパイア	小笠原 聡	489219
3	将軍	ロード	ヴァンパイア	光富 信治	777777
3	将軍	サイレント・レイヴィ	ヴァンパイア	村山 光	999999
3	将軍	セルバンテス	ヴァンパイア	小川 浩臣	038581
3	将軍	ベルダールス	ワイバーン	山崎 圭史	424359
3	将軍	ラインガー	ワイバーン	吉田 浩明	200183
3	将軍	エレサリオン	ドラゴン	山田 正一	214365
3	将軍	ヌイス・ガルガディー	ハーピー	鈴木 弘文	450617
3	将軍	ジェルフ＝ラグロス	キメラ	北川 優一	273892
2	将軍	カルロス	ヴァンパイア	小又 健司	173014
2	将軍	シヴァ	ヴァンパイア	石川 努	523146
2	将軍	カーミラ	ヴァンパイア	吉持 隆志	003154
2	将軍	アリオス・エストルム	ワイバーン	遮那	197363
2	将軍	カッシュ	ワイバーン	藤本 訓宏	001179
2	将軍	ヴァン・アレミ	キメラ	酒井 宣彦	731890
2	将軍	ハッピ	ハーピー	後藤 一彦	159159
1	文官	"蒼姫"イファーラ	マーメイド	田渕 健一	050419
1	文官	フィリア	マーメイド	水鳥	617361
1	文官	セイレーン	マーメイド	辻 佳孝	197625
1	文官	NOR	リッチ	玉川 武仁	151613

■■ 死亡者 ■■

2	将軍	ザレム＝ラシュディ	ドラゴン	澤田 勇二	024390
2	将軍	ミヤビ・ジーン	キメラ	松井 雅仁	197316
2	将軍	キーノ・響・アーシタ	ラミア	橋野 邦夫	500133
2	将軍	ベルモンドヴラッド	ヴァンパイア	松川 聖史	777777
2	将軍	ユウ＝バルガ	リザードマン	春山 政夫	322322
2	将軍	ボワイドムーム	スケルトン	立野 聡	272414
1	将軍	リューク・ペガス	ドラゴン	小林 修司	777777
1	将軍	スレイヤー	ドラゴン	寺井 裕二	325756
1	将軍	イズモ レイヤード	ドラゴン	芹沢 真一	123456
1	将軍	アーリル	ドラゴン	柳瀬 貴志	633950
1	将軍	アキュレット	ドラゴン	小熊 崇	466318
1	将軍	ネジレヅノ	ドラゴン	坪井 裕樹	008801
1	将軍	スカイレイ	ドラゴン	野村 英樹	060010
1	将軍	エクストーム	ドラゴン	武 学	490308
1	将軍	トリスタン	キメラ	宮沢 俊之	471220
1	将軍	ブラフォード	キメラ	上市 貴行	474121
1	将軍	クレイブスレイン	ワイバーン	広瀬 陽介	903010
1	将軍	ワイアーム	ワイバーン	白井 洋	470104
1	将軍	LIAR	ラミア	佐藤 幸徳	912217
1	将軍	ライアーナ	ラミア	又吉 大輔	114350
1	将軍	ラインリッヒ	ヴァンパイア	新井 達也	222222
2	文官	チブラス	マーメイド	杉本 和洋	821947
1	文官	蓬弓	ガーゴイル	鈴木 創	201000
1	文官	七曜	ヴァンパイア	黒田 一郎	001999

戦闘場所 25-66 ムスタール帝国 対 独立国家ザムハン

§§ 勝利 : ムスタール帝国 §§

□□ 生存者 □□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
－	白虎将軍	アーレンタール	ワイバーン	初期設定	－－－－－－－
－	鳳陵将軍	ゴッサム	ミノタウロス	初期設定	－－－－－－－
1	将軍	アルスラーン	ガーゴイル	浅田 朋和	123456
1	将軍	リットリオ	ミノタウロス	今井 基之	430516

§§ 敗北 : 独立国家ザムハン §§

■■ 死亡者 ■■

1	将軍	ゾーンフレイド	ドラゴン	岡田 佳典	753284

戦闘場所 26-68 ムスタール帝国 対 独立国家ザムハン

§§ 勝利 : ムスタール帝国 §§

□□ 生存者 □□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
－	軍師	ティムラッドリアス	リッチ	初期設定	－－－－－－－
1	将軍	ガギグゲゴーン	ドラゴン	横川 達矢	384602

§§ 敗北 : 独立国家ザムハン §§

■■ 防衛軍 ■■ なし

戦闘場所 27-74 ムスタール帝国 対 ロザン王国

§§ 勝利 : ロザン王国 §§

□□ 生存者 □□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
－	龍騎将軍	ラゼル	キメラ	初期設定	－－－－－－－
4	百鬼将軍	ガザル	ワイバーン	伏屋 辰雄	620643
3	将軍	ダーク・レムー	キメラ	後藤 武士	510994
2	将軍	マスタードM	ワイバーン	松下 友和	001217
2	将軍	ブラフマー	ワイバーン	山士家 俊典	109204
2	将軍	マイセン	ワイバーン	山口 信行	760919
2	将軍	シモン・ド・バルザス	ワイバーン	村上 裕	157717
2	将軍	グレルディック	キメラ	藤田 彰夫	987214
2	将軍	ベンゲングリューン	リザードマン	永田 純孝	490926
2	将軍	ガブリエル	ドラゴン	竹田 雅俊	767261
2	将軍	スペランカII	ラミア	須田 智雄	470126
2	将軍	ガラミティー	ハーピー	山岸 利忠	741147
2	文官	グロスポリナー	ワイバーン	清水 一樹	281705
2	文官	ジェルナーシャ	ヴァンパイア	橋本 圭史	322751
2	文官	ティアラ＝ブラウン	マーメイド	小林 雅人	003047
2	文官	ダグラームーン	リザードマン	鈴木 慎一	613617

■■ 死亡者 ■■

3	将軍	ダーク＝シャドー	ワイバーン	森谷 典代	199364

§§ 敗北 : ムスタール帝国 §§

■■ 死亡者 ■■

－	鳳陵将軍	ザーハルト	リザードマン	初期設定	－－－－－－－
1	将軍	エレメンタラー	キメラ	亀田 輝雄	501126
1	将軍	ストラス＝クライド	ドラゴン	鈴木 暁宏	000001
1	将軍	アスラマズダー	ドラゴン	竹嶋 亮	181474

戦闘場所 29-30 ムスタール帝国 対 ビスタッツ皇国

§§ 勝利 : ムスタール帝国 §§

□□ 生存者 □□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
－	軍師	リリファー	マーメイド	初期設定	－－－－－－－
1	将軍	スカルガンナーGTO	スケルトン	橋本 一夫	332324
1	文官	ウェンザード	リッチ	遠藤 正和	470224

§§ 敗北 : ビスタッツ皇国 §§

■■ 防衛軍 ■■ なし

戦闘場所 3-33 プレイムヘブ共和国 対 ビスタッツ皇国

§§ 勝利 : プレイムヘブ共和国 §§

□□ 生存者 □□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
－	前軍師	レセルト	ヴァンパイア	初期設定	－－－－－－－
3	将軍	ストーン・リック	リザードマン	吉野 龍児	242719
3	将軍	バスター	ドラゴン	梅 桂一	882323
2	将軍	シャイン	キメラ	末藤 啓也	197825
2	将軍	ミヴィル	ハーピー	山岸 寛	470624
1	将軍	ルーティス	ドラゴン	戸塚 浩司	387335
1	将軍	マッドギース	ドラゴン	岡村 正明	750511
1	将軍	アラン	ドラゴン	寺町 真幸	000202
1	将軍	カーリン・サムディ	ドラゴン	岡本 一久	441025
1	将軍	コゾーラル	ドラゴン	佐々木 真吾	112265
1	将軍	九楽聖龍	ドラゴン	片山 孝司	117899
1	将軍	ローレンザーク	ワイバーン	川路 健一	132652
1	将軍	バル・サキュラーダ	ワイバーン	田頭 大輔	101010
1	将軍	ユースター	ワイバーン	辺見 智	721775
1	将軍	ラダマンティス	ワイバーン	田中 靖宏	345126
1	将軍	ミストラル	ヴァンパイア	横田 幸二	376504
1	将軍	サーガ・ミアネス	ヴァンパイア	永井 仁悟	427317
1	将軍	D	ヴァンパイア	葛西 聡央	002002
1	将軍	アスタロス	ヴァンパイア	浜崎 誠樹	920351
1	将軍	デュラン	スケルトン	小林 真也	318239
1	将軍	LITOVAL	スケルトン	岩上 英校	712627
1	将軍	ラーガス・シュレイ	キメラ	鈴木 孝	000007
1	将軍	シャダム	キメラ	桐生 悟	341056
1	将軍	シューリー	ハーピー	植田 邦治	253831
1	将軍	ブラスクトゥルーン	ガーゴイル	嶺 行伸	331381
1	文官	レーミュンカミーザ	マーメイド	栗村 美香	881881
1	文官	ルーミュ＝ハクフ	マーメイド	高山 佳巳	235663
1	文官	アリミスト	マーメイド	金井 信治	613237
1	文官	メルーベルシード	キメラ	木村 英俊	625390
1	文官	ベリヌス	ヴァンパイア	古山 真吾	510525

§§ 敗北 : ビスタッツ皇国 §§

■■ 死亡者 ■■

－	炎鬼将軍	ログフォム	キメラ	初期設定	－－－－－－－
1	将軍	アレクサンドー	ワイバーン	越田 健滋	172567
1	将軍	ヴィルヘルム三世	ドラゴン	嶋岡 玲	531615
1	将軍	ダークインスパーク	ヴァンパイア	南 亮介	321123
1	将軍	森の皇帝	ミノタウロス	根岸 尚史	919191

戦闘場所 3-7 プレイムヘブ共和国 対 ムスタール帝国

§§ 勝利 : プレイムヘブ共和国 §§

□□ 生存者 □□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
－	前軍師	レセルト	ヴァンパイア	初期設定	－－－－－－－
－	鳳陵将軍	ファレル	ラミア	初期設定	－－－－－－－
3	副軍師	マリン・ボルロネス	マーメイド	柏木 朗	739319
3	将軍	ジャンダルム	ドラゴン	金子 貴英	730118
2	将軍	ガイ	ワイバーン	升森 照真	999998
2	将軍	ヨーゼフ	ワイバーン	佐藤 英樹	490207
2	将軍	デス・シャドウ	ヴァンパイア	山口 正二	192837
1	将軍	プレパラート	ドラゴン	里 大樹	848031
1	将軍	ヴァイシュラヴァナ	ドラゴン	石川 英士	501220
1	将軍	雷龍牙	ドラゴン	熊川 幸太	769178
1	将軍	チャーラン＝ボーラン	ドラゴン	西村 光夫	141421
1	将軍	ブラッドル	ドラゴン	藤沢 真二	719821
1	将軍	ランガルト	ワイバーン	宗片 康輔	181817
1	将軍	THE 士殊	ワイバーン	高橋 一勝	530829
1	将軍	キルザード＝ウインド	ワイバーン	遠藤 亮	176359
1	将軍	ガルドゥルース	ワイバーン	興那嶺 信	199739
1	将軍	クリファ・ルード	ヴァンパイア	石濱 善隆	381000
1	将軍	ブラッグエドワード	ヴァンパイア	訪野 悦之	888888
1	将軍	ヨロン・カシュア	スケルトン	只野 隆信	001111
1	将軍	ガンキッド	スケルトン	井本 誠一	463787
1	将軍	ローフェル	キメラ	野見山 弘美	010700
1	将軍	ノーライフキング	リッチ	椎葉 浩隆	060606
1	将軍	アフレンター	リザードマン	吉岡 幸也	000419
1	文官	オリバス	マーメイド	田代 昌晴	332120
1	文官	イズミ	キメラ	伊藤 武	195785

§§ 敗北 : ムスタール帝国 §§

■■ 死亡者 ■■

1	将軍	ワールギン	ドラゴン	石川 剛章	471115
1	将軍	ダークロード	ドラゴン	吉野 大介	999999
1	将軍	オリピンベリル	ドラゴン	杉浦 友祐	301186
1	将軍	炎龍	ドラゴン	和久井 弘明	572436
1	将軍	ルシフェル	ワイバーン	田口 旭	030201
1	将軍	ワグナー・ゼオム	キメラ	金坂 近幸	480927

戦闘場所 36-39 ビスタッツ皇国 対 イッシュダール公国

§§ 勝利 : ビスタッツ皇国 §§

□□ 生存者 □□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
－	前軍師	ディゾム	スケルトン	初期設定	－－－－－－－
2	将軍	ラブラドル・紫雷	ヴァンパイア	下村 隆広	153326
2	将軍	マーブルマン	リザードマン	宮崎 友博	854197

§§ 敗北 : イッシュダール公国 §§

□□ 生存者 □□

1	文官	アンデッドマスター	リッチ	森山 貴行	503152
1	将軍	ガーフ	ワイバーン	河野 樹美	475631

■■ 死亡者 ■■

1	将軍	アウンサン	ワイバーン	赤津 正樹	212380

戦闘場所 37-38 イッシュダール公国 対 ビスタッツ皇国

§§ 勝利 : イッシュダール公国 §§

□□ 生存者 □□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
1	将軍	トレヴァン・ゲド	ワイバーン	田川 友彦	735173
1	将軍	GANTU	ワイバーン	藤田 敬介	510915
1	将軍	アリオス	ワイバーン	新野 知浩	527124
1	将軍	トランザ	ワイバーン	村岡 隆之	480809
1	将軍	スガンダ	ワイバーン	鈴木 基康	976823
1	将軍	オスマイヤー	ワイバーン	銀山 泰介	222222
1	将軍	モンモンモンモンモン	スケルトン	河森 秋人	123456
1	将軍	ストン・ケルガ	スケルトン	坂田 浩基	134677
1	将軍	ガルガラント	スケルトン	小家 和人	969410
1	将軍	ゲイラー	スケルトン	赤川 誠	470526
1	将軍	赤いきつね	キメラ	最知 秀文	313131
1	将軍	バイオウルフ	キメラ	渡辺 孝	911231
1	将軍	スコップマン	ミノタウロス	津田 真吾	198765
1	将軍	クルソスダス	リザードマン	安村 涼	122799
1	文官	クシナガラ	リッチ	浦尾 康洋	036054
1	文官	ウォール	リッチ	田村 節雄	370203
1	文官	アンドレア	リッチ	寺町 真幸	030404
1	文官	マハカーラ	リッチ	萩原 智博	622915
1	文官	ヴェン・アルティーナ	リッチ	今井 孝彦	488006
1	文官	ドリック	リッチ	長谷川 健太朗	222222
1	文官	ナニール	リッチ	藤原 友和	760129
1	文官	ライア＝マーニャ	マーメイド	小川 高弘	490326
1	文官	氷河 玲	マーメイド	村田 義幸	854582
1	文官	トリスタン	ワイバーン	山下 俊彦	137643
1	文官	ツィハークキルユー	ヴァンパイア	大塚 四郎	810860
1	文官	シァル	ラミア	西岡 正吾	367183

§§ 敗北 : ビスタッツ皇国 §§

■■ 防衛軍 ■■ なし

戦闘場所 46-60 イッシュダール公国 対 フォーテギルム合衆国

§§ 勝利 : イッシュダール公国 §§

□□ 生存者 □□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
－	白虎将軍	セロンダム	スケルトン	初期設定	－－－－－－－
3	将軍	ディ＝ギルム	スケルトン	山崎 友輔	329197
3	将軍	トルガスト	スケルトン	小林 悟	777123
2	将軍	メルゴリーズ	スケルトン	川島 勇樹	181946
2	将軍	スケさん	スケルトン	福田 好晃	135555
2	将軍	ネオ・スケルンデス	スケルトン	上原 健	184184
2	将軍	ミー	スケルトン	野中 信	111119
2	将軍	G・TAM	スケルトン	荒木 隆	999999
2	将軍	ミケランジェロ三世	スケルトン	加納 卓	777777
2	将軍	レクス・ランダー	ドラゴン	善家 祐一	093621
2	将軍	愚零闘 蜜淋偉夜	ヴァンパイア	林 剛志	884244
2	将軍	ゾルダート	ワイバーン	藤田 恵介	033281
1	将軍	ルクセル	ワイバーン	亀地 武司	122535

■■ 死亡者 ■■

1	将軍	ジィルワン	スケルトン	青木 茂	303379

§§ 敗北 : フォーテギルム合衆国 §§

□□ 生存者 □□

2	将軍	ヴィラド・ウェーバー	キメラ	吉田 雄平	227997
1	将軍	キアイラブレイン	キメラ	青野 雅弘	665171
1	将軍	モルトダとトムーヴ	キメラ	佐刀 大伸	693217
1	将軍	ULT・MAN	キメラ	道藤 学	197510
1	将軍	コルカーツ	ヴァンパイア	天ののらくろ	001257
1	将軍	ダルジィ	ヴァンパイア	中村 健太郎	500110
1	将軍	ティバン	リザードマン	小堀 早世	770330
1	将軍	ヴィザード・エグトラ	ドラゴン	加藤 大助	820750
1	将軍	ジュガイム	スケルトン	佐々木 直樹	728047

■■ 死亡者 ■■

1	将軍	運剣才三	ワイバーン	山本 司	741970

戦闘場所 46-63 イッシュダール公国 対 フォーテギルム合衆国

§§ 勝利 : イッシュダール公国 §§

□□ 生存者 □□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
3	将軍	サーベル・サーベリ	スケルトン	櫻井 勇哲	720927
2	将軍	ガイド	ワイバーン	石垣 卓	450516
2	将軍	バグドル	ワイバーン	澤田 勝利	136249
1	将軍	ゴルム・ガイ	スケルトン	溝口 康久	521125
1	将軍	ヴァルバロッサ	ワイバーン	笠原 安弘	471003

§§ 敗北 : フォーテギルム合衆国 §§

□□ 生存者 □□

1	将軍	ラーハルト リンゲル	ワイバーン	岡田 美樹	620033
1	将軍	ベガヒル	ワイバーン	早田 忠伸	777777
1	将軍	クォフ・ギメル	ドラゴン	大石 佳広	414562

戦闘結果報告!!

1	将軍	ノートレクス	スケルトン	伊藤　誠	374581

■■　死亡者　■■

1	将軍	アドルフバークレア	スケルトン	向井　智和	693210

戦闘場所 47-59　イッシュダール公国　対　宗教国家デジネブ

§§　勝利　：　イッシュダール公国　§§

□□　生存者　□□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
−	白虎将軍	ロッテス	スケルトン	初期設定	−−−−−−
3	将軍	ほね	スケルトン	倉田　修二	000666
1	将軍	DASK	ヴァンパイア	加藤　伸也	758841
1	将軍	レヴィン	ヴァンパイア	平田　大輔	199326
1	将軍	マイク・タイソン	キメラ	伊藤　康将	423212
1	将軍	アンテリオル	スケルトン	室町　和幸	762532
1	将軍	ゾルゾット	ドラゴン	井上　重孝	198000
1	将軍	ラーシャ	ワイバーン	松田　広志	751024
1	文官	ザークバーン	リッチ	桜井　雅幸	460217
1	文官	ノルド	リッチ	入江　雅洋	530723
1	文官	エウレカ	リッチ	贊　修平	510218
1	文官	G・ジェネラルス	マーメイド	甲斐　誠	111119

§§　敗北　：　宗教国家デジネブ　§§

■■　死亡者　■■

1	将軍	オデュッセイア	スケルトン	小田原　栄一	887296

戦闘場所 52-55　フォムレイン自治領　対　宗教国家デジネブ

§§　勝利　：　フォムレイン自治領　§§

□□　生存者　□□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
−	龍騎将軍	ヴォルグ	ワイバーン	初期設定	−−−−−−
2	将軍	サルバーン・グロス	ワイバーン	国府田　正司	741783
2	将軍	バイカーティス	ワイバーン	GM	610319
2	将軍	エリオット	ドラゴン	坂田　陽平	348445
2	将軍	ランス	ドラゴン	岡安　一郎	102214
2	将軍	アリスルーラ・ノース	キメラ	畠山　キイチロウ	369011
1	将軍	エオー	キメラ	小玉　哲也	053043
1	将軍	ストラード	ヴァンパイア	赤尾　哲弥	058464
2	文官	バハリット	キメラ	宮村　知宏	775179
1	文官	シルリーン	マーメイド	武田　久美子	663979
1	文官	ゲオルグ	マーメイド	牧　道晴	390421
1	文官	ファイ・R・マリーン	マーメイド	田亀　祐郎	510327
1	文官	フィーナ・ジルナーダ	マーメイド	樋口　宏明	441431
1	文官	エカチェリーナ	マーメイド	山口　慎一郎	314159
1	文官	エスコート	マーメイド	竹原　正志	440110
1	文官	ラズマーナ	マーメイド	内田　和宏	510425
1	文官	マーリーン	マーメイド	福地　治彦	222260
1	文官	エルファーサ	マーメイド	新屋シノブ	520808
1	文官	メイ・アー	マーメイド	小林　直也	053314
1	文官	グレイ＝グレイ	リッチ	重森　健	162123
1	文官	ザフォニック	リッチ	能登　健	440033
1	文官	ヒム・ド・リッチ伯爵	リッチ	小山　拓朗	525152
1	文官	サラディン	リッチ	江口　知之	234785
1	文官	エル・シャッダイ	リッチ	篠原　裕二	825255
1	文官	ヴェオウルフ	リッチ	近藤　健将	370910
1	文官	チャムチャムムチャカ	ハーピー	井口　正俊	741124
1	文官	白龍	ヴァンパイア	坂本　学	072112
1	文官	強いか弱いかわからん	スケルトン	南野　容儀	414697

§§　敗北　：　宗教国家デジネブ　§§

□□　生存者　□□

−	前軍師	ジャップ	リッチ	初期設定	−−−−−−
2	文官	ジュナレイン	マーメイド	和久　浩之	766859
2	文官	ヘカテ	マーメイド	月成　康子	101010
1	文官	ダーク・エンプレス	マーメイド	増田　知起	911111
1	文官	魔天王ドズル・ザビ	リッチ	伊藤　直紀	511129

■■　死亡者　■■

1	将軍	リボン（♀）	ヴァンパイア	トラ屋　うさぎ	000666
1	文官	カリビアン	マーメイド	鬼頭　伸三	420727
1	文官	カイエン	リッチ	小林　昌樹	319471

戦闘場所 53-54　フォムレイン自治領　対　宗教国家デジネブ

§§　勝利　：　フォムレイン自治領　§§

□□　生存者　□□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
−	白虎将軍	ヴァレン	ワイバーン	初期設定	−−−−−−
2	将軍	夏風翔	ワイバーン	伊藤　貴雄	511129
2	将軍	セザリス＝ボナパルト	ワイバーン	桑田　敬文	218364
2	将軍	ハイン・カシナート	ワイバーン	剣持　真	349576
2	将軍	ニクト	ワイバーン	二串　祐人	941610
2	将軍	ヘルスマン	ワイバーン	藤崎　真	115555
2	将軍	ロードベルナー	ワイバーン	豊岡　豊	424242
2	将軍	リオスグレイ	ワイバーン	新田　真之	901252
2	将軍	レッドバロンI世	ワイバーン	蘇　達也	756840
2	将軍	ザシャム	ワイバーン	岩田　清司	461110
2	将軍	グレイ・サーヴァ	ワイバーン	Y．J．	750630
2	将軍	ガルーラ・バル	ワイバーン	星　秀明	500106
2	将軍	ソード・アッシュ	ドラゴン	寺田　稔	515173
2	将軍	ドラン	ドラゴン	松原　恵治	501207
2	将軍	ウッド・チャック	ドラゴン	植田　祥	763219
2	将軍	エイジア	ドラゴン	伏見　謙一	115578
2	将軍	"剛力"アムルタット	ドラゴン	中村　陽介	491016
2	将軍	リンデーン	ヴァンパイア	佐藤　崇	941567
2	将軍	ディムファルド	ヴァンパイア	河内　智之	375963
2	将軍	ブローゼル	リザードマン	小田　守	429341
2	将軍	ファゾン	スケルトン	ケンタロー	123456
1	将軍	PHYSALISIS	ワイバーン	牧村　亮治	342615
1	将軍	バルロクルム	ドラゴン	浅井　淳也	100000
2	文官	ナイトスレイヤーI世	マーメイド	桂田　伸吉	196967
2	文官	マリーベル	マーメイド	柏原　慶三	003753
2	文官	リューイ	マーメイド	伊藤　正	440753
2	文官	マドゥライⅢ世	マーメイド	牧田　行史	710637
2	文官	ライルレイ・ティテス	マーメイド	佐藤　彰真	480807
2	文官	ヘレネス	マーメイド	倉田　隆一郎	000328
2	文官	諸葛佑孔明	マーメイド	小野　佑	321615
2	文官	マインハム	マーメイド	岡田　和人	295251
2	文官	クリスタル・レニー	マーメイド	川島　真人	666666
2	文官	ユキノフ	マーメイド	能登　康行	434095
2	文官	メイマード	マーメイド	三浦　幸生	197436
2	文官	ティナ・ウォレス	マーメイド	小口　徹	517960
2	文官	エリミア・スー	マーメイド	桝本　友和	352580
2	文官	ルシナンス	マーメイド	波照間　育男	332613
2	文官	ルシフェル	マーメイド	大久保　奈都未	550330
2	文官	アルテミニア	マーメイド	山田　公一	613366
2	文官	ラーセルナ	マーメイド	辻村　寿治	161416
2	文官	シルシィ・ハ・ヴォル	マーメイド	弘田　昌志	455400
2	文官	リナ＝フォーサイス	マーメイド	加藤　良和	129000
2	文官	ルルー	マーメイド	杉山　敏之	471121
2	文官	アミティアナ	マーメイド	逢末陽一	000102
2	文官	オクヨルン	マーメイド	三澤　英明	027371
2	文官	マーサ＝アスティン	マーメイド	井上　幸哉	331001
2	文官	メイミス・エコード	マーメイド	高橋　康高	314159
2	文官	ジェシカ	マーメイド	静野　孔文	902007
2	文官	ティア・コルベール	マーメイド	森　唱一	227048
2	文官	オトニカ	マーメイド	森山　正	045221
2	文官	ボニー・ダルク	マーメイド	麻野　昌三	510328
2	文官	マジェスタ	マーメイド	松島　直樹	517351
2	文官	エキキストザコミター	マーメイド	田中　嘉人	233412
2	文官	ミューダ	マーメイド	佐伯　昭	490730
2	文官	ティルシア	マーメイド	磯谷　尚艶	888888
2	文官	マルチェイラ	マーメイド	木本　理抄	501222
2	文官	キサナドゥ	マーメイド	新井　勇	136615
2	文官	エリス	マーメイド	上田　真吾	841977
2	文官	シルフィール	マーメイド	高城　徳幸	241822
2	文官	ラックス	リッチ	濱野　大佑	329514
2	文官	カルミニューデ	リッチ	松木　克也	391434
2	文官	サジェスク	リッチ	伊藤　高教	197408
2	文官	ホムサ・トフト	リッチ	吉田　宗弘	490715
2	文官	カネモチ	リッチ	保坂　祐介	218317
2	文官	アイザック	リッチ	佐々木　貴光	613057
2	文官	エゼキエル	リッチ	今井　聡史	501112
2	文官	ギガレス	リッチ	桒井　繁蔵	430908
2	文官	メッシュガルト	リッチ	神楽光	197326
2	文官	フォーグラー	リッチ	若林　功志	801899
2	文官	VESPER	リッチ	梅本　篤志	852585
2	文官	ラヴァリス	リッチ	木口　智明	748513
2	文官	メイデン	リッチ	麻生　大樹	153122
2	文官	骨川　六骨	リッチ	砂川　米司	033761
2	文官	ワング・ドール	リッチ	星野　尭	501124
2	文官	エレン＝トスカニーニ	リッチ	渡辺　康崇	070776
2	文官	ゲール	リッチ	カル＝ピス	127059
2	文官	バルガー・フォディア	リッチ	城鷲　竜	494949
2	文官	ファレル・ラ・ムーン	リッチ	大関　甲	060606
2	文官	カームネス	リッチ	松原　礼	201369
2	文官	ハデス	リッチ	丸岡　孝義	024182
2	文官	ヘルシュライン	リッチ	足立　周一	999911
2	文官	レイモンド	リッチ	山本　信満	234156
2	文官	ノヴァ	リッチ	長谷山　貴史	682070
2	文官	スターメイト	キメラ	恵　晋平	530426
2	文官	ヤマガタ	キメラ	徳山　禎男	051123
2	文官	リク・ハクゲン	キメラ	久保田　一	162534
2	文官	ネディー・ヴォルスト	キメラ	橋本　和彦	692439
2	文官	アシュター・バルム	キメラ	小松　学	710241
2	文官	ソル・サーガ	キメラ	横内　武夫	470513
2	文官	アサシン	ヴァンパイア	桜井　智晃	490519
2	文官	アーティアス	ヴァンパイア	首藤　哲治朗	323232
2	文官	ウォーダム	ヴァンパイア	岡本　隆司	504024
2	文官	紫霧	ヴァンパイア	原　貴史	461230
2	文官	諸葛亭　スナフキン	ワイバーン	庄司　英弘	476210
2	文官	ガルシアリー	ワイバーン	中浦　武人	197518
2	文官	カナヴィーディーア	ワイバーン	入江　雄大	528975
2	文官	悠	スケルトン	志原悠	001696
2	文官	ゾルム	スケルトン	鎌田　寛平	948991
2	文官	アイ・シュターン	ガーゴイル	福田　斉	660428
2	文官	丈二の恋人・マリス	ラミア	丈二	780712

§§　敗北　：　宗教国家デジネブ　§§

□□　生存者　□□

−	前軍師	コースレル	リッチ	初期設定	−−−−−−
2	文官	ワーレッシュ	リッチ	長田　統一	068000

■■　死亡者　■■

1	将軍	サラマンダー	ヴァンパイア	松本　飛鳥	535247
1	将軍	ヴィルドゥーク	ヴァンパイア	遠藤　昇	931092
1	将軍	ハーメット	ヴァンパイア	浅井　純一	701119
1	将軍	ホットジャム・S	スケルトン	岩城　淳	731230
1	将軍	スラッシュ	ドラゴン	天野　慎哉	111111
1	文官	エクリプス・ロイヤル	リッチ	室井　俊介	999994

戦闘場所 58-60　宗教国家デジネブ　対　フォーテギルム合衆国

§§　勝利　：　フォーテギルム合衆国　§§

□□　生存者　□□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
−	大統領	ティザ	キメラ	初期設定	−−−−−−
2	将軍	トリプルヘッド	キメラ	川合　圭	850612
2	将軍	蛇弥羅　影	ラミア	江村　勝彦	001597
1	将軍	シャルク．ガウリー	ドラゴン	西山　徹	460223
1	将軍	エンシェントドラゴン	ドラゴン	北村　宏明	231714
1	将軍	ダリューン	ドラゴン	松本　英輝	109914
1	将軍	雷龍ベルセルク	ドラゴン	松本　博幸	197181
1	将軍	ノースフィールド	ワイバーン	岡本　伸一	660325
1	将軍	シャドウダンサー	ワイバーン	中嵩　稔	333333
1	将軍	シューティングスター	ワイバーン	岩内　琢	510422
1	将軍	デスカリバー	ワイバーン	大曽根　弘	861919
1	将軍	ジャッジ・プレイヤー	キメラ	高科　二郎	009353
1	将軍	ディギール	キメラ	丸山　克巳	715037
1	将軍	フォーラント	ミノタウロス	永嶋　智矢	100001
1	将軍	ザブラニル・バーラ	リザードマン	中島　太治	223606
1	将軍	キル	ヴァンパイア	松尾　龍憲	510818
1	文官	レイシアグレート	マーメイド	叶　岳大	754610

§§　敗北　：　宗教国家デジネブ　§§

□□　生存者　□□

1	将軍	クルミストアー	ワイバーン	島崎　達也	382943

■■　死亡者　■■

1	将軍	ユーギスフェーバー	ミノタウロス	山端　守	336699
1	将軍	ルーン	ヴァンパイア	長岩　良光	241131
1	文官	ディズゥ	リッチ	森山　崇雄	666666

戦闘場所 64-67　フォーテギルム合衆国　対　独立国家ザムハン

§§　勝利　：　フォーテギルム合衆国　§§

□□　生存者　□□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
3	将軍	ラグラム	キメラ	毛利　彰伸	114219
2	将軍	蔡シシュ黒土コウシュ	ドラゴン	神代　宏	444444
2	将軍	シルバーバウムド二世	ドラゴン	川角　伸行	333333
2	将軍	ギラ・ドーガ	ドラゴン	清水　健二	135642
2	将軍	ベルフレイム	ドラゴン	小幡　和雅	532618
2	将軍	アッテンボロー	ドラゴン	福岡　俊之	521027
2	将軍	クルーエル	ドラゴン	瀬川　淳	600000
2	将軍	ガガガンド	ワイバーン	豊田　俊也	777144
2	将軍	ミハエル	ワイバーン	寺町　真幸	050605
2	将軍	・神殺人・	ワイバーン	西村　和幸	375644
2	将軍	ディスペランダー	ワイバーン	菊池　拓也	925051
2	将軍	ルーファス	ワイバーン	別所　政直	148445
2	将軍	ブランドル	ワイバーン	赤沢　文彦	114002
2	将軍	バルカザームエルス	キメラ	小林　幹也	521007
2	将軍	すえぞう	キメラ	下平　毅	000444
2	将軍	サイサリス	キメラ	嶋　秀典	510723
2	将軍	バルゼイト	キメラ	小林　毅	644277
2	将軍	ヴァレリウス	ヴァンパイア	大関　晋	000002
2	将軍	レジー・バルダン	リザードマン	吉永　優貴	731115
2	将軍	天神オールドガース	スケルトン	白木　太	551029
2	将軍	ラスムーゼン	ガーゴイル	小澤　健治	511119
1	将軍	矮鶏丸	ワイバーン	千葉　英雄	191731
2	文官	ローレライ	マーメイド	郷原　亮	500930
2	文官	ナザリン・ホーミー	マーメイド	森田　正明	236067
2	文官	デーデンス	キメラ	猿渡　智衛	777777

§§　敗北　：　独立国家ザムハン　§§

□□　生存者　□□

1	将軍	シャンカール	ミノタウロス	小宮　一馬	251353

■■　死亡者　■■

1	将軍	ウォーネス	ワイバーン	菅野　勉	394649
1	将軍	トゥーリス	ラミア	諸口　貴昭	888888

戦闘場所 65-94　フォーテギルム合衆国　対　フォンドベル騎士団領

§§　勝利　：　フォンドベル騎士団領　§§

□□　生存者　□□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
−	龍騎将軍	ベリル	ワイバーン	初期設定	−−−−−−
3	副軍師	エデル・イー	リッチ	天内　誠	527191
3	将軍	トリニーテ	ラミア	成木　昭宣	160275
2	将軍	趙雲子竜	ドラゴン	小沢　大作	510403
2	将軍	ジョーバジル	ドラゴン	山崎　明彦	001192
2	将軍	ソウルビースト	ドラゴン	木村　光志	832100
2	将軍	ギオラム・バスカー	ドラゴン	飼持　好倫	566791
2	将軍	ラグナグ	ドラゴン	高津　昌弘	135767
2	将軍	ウェブスター	ドラゴン	石井　路治	000048
2	将軍	アルシオン	ワイバーン	清水　貴博	111777
2	将軍	マイエルリンク	ワイバーン	東　成桂	101444
2	将軍	デーモン	ワイバーン	寺町　真幸	000200
2	将軍	グルンベルグ	リッチ	森　英樹	326025
2	将軍	フォーブレインズ3世	リッチ	越智　保文	646886
2	将軍	バルスィヴィード	スケルトン	沓水　洋平	666666
2	文官	アルム	マーメイド	藤田　正広	456536
2	文官	ムーン	マーメイド	田中　武史	777222
2	文官	RIPPLES	マーメイド	西脇　清隆	999998
2	文官	カルーシャ	マーメイド	岩本　厚志	467850
2	文官	アルカーナ	マーメイド	藤本　勝行	497293
2	文官	システィナ	マーメイド	仁宮　健一	637230
2	文官	ランス・シーリー	マーメイド	多田　雄一	777777
2	文官	ライナ	マーメイド	倉恒　和典	684915
2	文官	アルフォード	リッチ	青山　弘三	158171
2	文官	オンミツドウシン	ドラゴン	能島　幸二	902414

§§　敗北　：　フォーテギルム合衆国　§§

■■　死亡者　■■

1	将軍	Dマスタースプリクエ	リザードマン	辻岡　洋志	000706
1	将軍	ラルバ	リッチ	岡本　隆行	000013
1	将軍	サンドラド・ハイネス	ハーピー	梅沢　拓	733720
1	将軍	ペンタックス	ガーゴイル	有働　武士	926016
1	将軍	サイドワインダー	ドラゴン	大城　善朗	019503
1	将軍	ジェネラルキメラ	キメラ	木更津　勉	050613

戦闘場所 70-93　独立国家ザムハン　対　フォンドベル騎士団領

§§　勝利　：　フォンドベル騎士団領　§§

□□　生存者　□□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
−	元帥	カノッサ	ドラゴン	初期設定	−−−−−−
3	副軍師	エメラル・リバース	マーメイド	水井　雄二	55555
1	将軍	ドラグノフ	ドラゴン	樫葉　秀人	375642
1	将軍	コルニア	ドラゴン	門傳　誠	500206
1	文官	アスタール	リッチ	大沢　淳男	123456
1	文官	アリオッチ	リッチ	吉田　良治	000000
1	文官	スマトラ・ジャカルタ	リッチ	樫根　壮史	521211
1	文官	カクブンワー	リッチ	坂元　清孝	197177
1	文官	人造幽霊体ハーンネル	リッチ	菅原　聡	423120
1	文官	ミリア	マーメイド	河西　和身	312456
1	文官	オルファリア	マーメイド	岡山　真也	520109
1	文官	ラヴェルナ	マーメイド	江角　博美	005177
1	文官	アルファ	マーメイド	上田　文徳	470307

■■　死亡者　■■

2	将軍	ガラザワ	ワイバーン	江角　英敏	118023
1	将軍	ウィルニール	ドラゴン	収納　和樹	541217
1	将軍	ペリオット	ドラゴン	木村　春樹	191919
1	将軍	ディーギル	ワイバーン	加藤　秀嗣	500322
1	将軍	ジェイヴ	ワイバーン	井坂　和幸	719830
1	将軍	ラスプレス	リザードマン	堀内　浩司	480630
1	将軍	エヌオー	スケルトン	倉橋　正則	753210

§§　敗北　：　独立国家ザムハン　§§

□□　生存者　□□

−	国王	フィード	ミノタウロス	初期設定	−−−−−−
1	文官	アクバルカッター	リッチ	黒木　隆征	188804
1	将軍	リア・ハルヤ・ルフィ	ヴァンパイア	白澤　岳雄	123456

■■　死亡者　■■

1	将軍	バーフォーン	ドラゴン	向畑　好信	246911

戦闘場所 71-73　独立国家ザムハン　対　ロザン王国

§§　勝利　：　ロザン王国　☆☆

□□　生存者　□□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
−	国王	デベル	ワイバーン	初期設定	−−−−−−
3	将軍	明日多露斗	ミノタウロス	笠原　正雄	131550
2	将軍	ザナッファー	ドラゴン	石松　正人	301802
2	将軍	バドラック	ドラゴン	小沼　千恵	520421
2	将軍	バエルランザー	ドラゴン	原田　智明	680241
2	将軍	ローレンスブラッド	ドラゴン	佐々木　亮典	256310
2	将軍	セディオ・アゲイル	ドラゴン	黒岩　明	191953
2	将軍	RYUKEN	ドラゴン	宮沢　健二	700629
2	将軍	バンディットドラゴン	ドラゴン	平松　正人	815963
2	将軍	R・ガイ	ドラゴン	池田　安香	598910
2	将軍	Mars	ドラゴン	箱崎　久志	000000
2	将軍	カッタン	ワイバーン	河地　大輔	766520
2	将軍	ファーベル	ワイバーン	上原　秀樹	233866
2	将軍	ルーク　ショウ	ワイバーン	羽藤　恒文	253781
2	将軍	ボルネットタイガー	ワイバーン	斎藤　一男	897214
2	将軍	スポポタマス1世	ワイバーン	丸井　卓真	999999
2	将軍	YAMADA	ワイバーン	山田　明	119284
2	将軍	陽光	ワイバーン	島内　健治	773052
2	将軍	R、クラマ	ワイバーン	河合　浩	385868
2	将軍	ガンダーラ	キメラ	松崎　将之	413663
2	将軍	ジムサ	キメラ	深谷　克明	520214
2	将軍	バトル・メガ・キメラ	キメラ	岡部　宏志	199393
2	将軍	クルト・シュタイナ	キメラ	金田　真二	494874
2	将軍	ハインツ	キメラ	高谷　健太朗	541290
2	将軍	JESUS	リザードマン	大住　一則	196742
2	将軍	ハイマン	リザードマン	石崎　亮	151021
2	将軍	「紅の」ザムハー	リザードマン	見田　航介	481014
2	将軍	Eden	リザードマン	種瀬　利明	167500
2	将軍	アイディード	ミノタウロス	藤田　隆生	000268
2	将軍	スラッシュ	ミノタウロス	大坂　哲也	777896
2	将軍	イーヴルゴット	ミノタウロス	鈴木　聖一	422514
1	将軍	モッティー	ヴァンパイア	藤咲　元信	001127
2	将軍	エクスティード	ヴァンパイア	平　信一	666666
2	将軍	ザバイヨーネ	ヴァンパイア	岩中　秀樹	421974

2	将軍	ギュール	スケルトン	仲野　英明	110044
2	将軍	ランスロット	スケルトン	佐藤　誠	808080
2	将軍	イズミサカイ	ラミア	別所　直樹	381184
2	将軍	エリナ・カタリナ	ラミア	榎本　恵	381708
2	将軍	カオス・アルナーク	ガーゴイル	下斗米　卓也	724369
1	将軍	理	ドラゴン	酒井　理	976148
2	文官	ルノウ	マーメイド	高橋　典子	178326
2	文官	ミッドナイト天使	マーメイド	市村　直之	088065
2	文官	ファーレンス	マーメイド	田村　武司	123321
2	文官	カーム・ロザン	マーメイド	堀内　茂樹	005232
2	文官	エビーヴィズナー	マーメイド	西川　洋史	016135
2	文官	LUCKY－JOE	マーメイド	黒木　英明	777777
2	文官	ラディア	マーメイド	中原　弘登	480311
2	文官	ツタウチィ	リッチ	横矢　浩平	000007
2	文官	アイスウィンド	リッチ	鳥山　禎	660508

■■　死亡者　■■

1	将軍	獣神サンダーライガー	ドラゴン	能登　典明	412983

§§　敗北　：　独立国家ザムハン　§§

□□　生存者　□□

－	軍師	ファッツブルグ	ヴァンパイア	初期設定	－－－－－－

■■　死亡者　■■

1	将軍	タルシス	スケルトン	阿久津　裕史	440609
1	将軍	キール	ワイバーン	伊藤　和正	552015
1	将軍	島田　大輔	リザードマン	島田　大輔	099077
1	将軍	ブラッド	キメラ	植竹　貴史	880102
1	将軍	ゼルジオン	ドラゴン	野口　勝広	460208

戦闘場所 72-89　独立国家ザムハン　対　フォンドベル騎士団領

§§　勝利　：　フォンドベル騎士団領　§§

□□　生存者　□□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
－	龍騎将軍	バルバレル	リザードマン	初期設定	－－－－－－
3	副軍師	セイリーン・グラス	マーメイド	小川　竜児	321015
1	将軍	ギリアム	ドラゴン	福岡　幸一	461219
1	将軍	邪神	ドラゴン	日高　貴志	421992
1	将軍	レッドウイング	ドラゴン	入野　武司	643251
1	将軍	ベルロイド	ドラゴン	川口　栄二	520419
1	将軍	ギリュウダム	ドラゴン	森田　元	172941
1	将軍	ブロスト・ドラード	ドラゴン	筒井　竜彦	221122
1	将軍	バルケイン	ドラゴン	外池　重人	581302
1	将軍	レドリック	ドラゴン	益子　和行	735162
1	将軍	ブラムディーズ	ドラゴン	井門　正勝	893010
1	将軍	ビッテンフェルト	ドラゴン	矢野　真一郎	500724
1	将軍	アルシンド	ワイバーン	窪田　直人	063108
1	将軍	レオンハルト	ワイバーン	馬谷　雅祐	721509
1	将軍	ブレード・ワイバーン	ワイバーン	桜井　純男	243127
1	将軍	ヴォーレン	ワイバーン	米原　航	129290
1	将軍	ロゴス	ワイバーン	倉重　稔	184556
1	将軍	アルバート＝ダニエル	ヴァンパイア	蓋村　朋也	507240
1	将軍	エルネスト	ヴァンパイア	江草　吾祐	099758
1	将軍	シルバースター	リザードマン	小川　聡志	490511
1	将軍	ケイムズ	リザードマン	三代川　正	530830
1	将軍	バーンジヒル	キメラ	鎌田　正義	321645
1	文官	ウィンディーネ	マーメイド	平岡　繁聖	789210
1	文官	レイキヒ	マーメイド	松永　孝之	000002
1	文官	ラナァ＝クエスニナ	マーメイド	川原田　周平	008350
1	文官	ミルティナ	マーメイド	坂本　博	000001
1	文官	サーリャ	マーメイド	村松　弘道	163138
1	文官	シュヒッティンバーグ	マーメイド	沼尾　寛何	933116
1	文官	ライラ	マーメイド	倉島　潤	500816
1	文官	クレアミント＝ハーブ	マーメイド	楠田　寛美	555275
1	文官	フレイア・マーキンツ	マーメイド	児嶺　勝	971130
1	文官	ディスティナール	マーメイド	鹿取　信行	690627
1	文官	アクア・マ・リン	マーメイド	翡翠	431106
1	文官	バラモス	マーメイド	立花　慎一郎	012345
1	文官	シャール	マーメイド	平岡　剛	500518
1	文官	ティンタジル	マーメイド	小泉　衛右	732464
1	文官	エル・ムージュ	マーメイド	尾屋　道夫	033817
1	文官	アルフレード	マーメイド	伊藤　克寿	500625
1	文官	ビーレビトゥー四世	マーメイド	永井　宏之	272855
1	文官	アブレビオ	リッチ	相原　幸雄	212951
1	文官	シャーウッド	リッチ	小林　稔	441012
1	文官	諸勝亮	リッチ	河崎　敏広	777777
1	文官	髭法師	リッチ	大島　浩臣	490307
1	文官	ヴォス＝ヴァーテック	リッチ	入山　秀之	921016
1	文官	ムラ・グレイヴヤード	リッチ	杉本　祐也	116342
1	文官	ヤス・ヒロ	ワイバーン	津久井　康裕	531296
1	文官	マインシュタット様	ワイバーン	山田　貴代子	777777
1	文官	ミヒャエル	ワイバーン	篠原　学	196913
1	文官	ホワイトアーム	ワイバーン	橋本　薫	527319
1	文官	ゲイツ	ドラゴン	宮地　淳	777350

§§　敗北　：　独立国家ザムハン　§§

□□　生存者　□□

1	文官	ピロピロ	リッチ	大口　修	494949

■■　死亡者　■■

1	将軍	ミントス	ラミア	大塚　康之	001201

戦闘場所 86-87　ロザン王国　対　フォンドベル騎士団領

§§　勝利　：　フォンドベル騎士団領　§§

□□　生存者　□□

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
2	将軍	キメリル	キメラ	黒澤　晋	569234
1	将軍	ブルダロス	キメラ	浦上　修	777777
1	将軍	バリュウ	ドラゴン	藤田　雄三	511101
1	将軍	グレイフェイス	リザードマン	中山　亮太	088880
1	将軍	ヴァルフ　ファウンド	ワイバーン	高橋　直樹	500508
2	文官	ポン	マーメイド	長尾　哲也	791014
2	文官	サイレーン	マーメイド	加藤　典人	515917
2	文官	ナルディア	マーメイド	榎本　雅陽	851751
2	文官	ヘートヴィヒ	マーメイド	北沢　栄一	985068
2	文官	エイジ	リッチ	中野　秀史	071139
1	文官	アネモス	マーメイド	中村　和洋	111094
1	文官	メイ・マー	マーメイド	亀山　竜一	520217
1	文官	Wellread	マーメイド	山崎　洋輔	197726

■■　死亡者　■■

2	将軍	グラスバーン	ドラゴン	清水　和彦	108584
1	将軍	ガイアナ	ドラゴン	稲坂　玄明	135767
1	将軍	龍牙	ドラゴン	小林　忍	999999
1	将軍	フレアバーン	ドラゴン	藤山　良樹	167731
1	将軍	アルベルト・ルーリー	モノタウロス	西川　英治	074955

§§　敗北　：　ロザン王国　§§

□□　生存者　□□

－	前軍師	レナ	ハーピー	初期設定	－－－－－－
2	将軍	ガルス・ベルギード	ワイバーン	梶原　拓也	785651
1	将軍	バルロイ	ドラゴン	高橋　司	511031
1	文官	Venus	ハーピー	大西　勲	497484

■■　死亡者　■■

2	将軍	バリチュロ	キマラ	高井　亮	399306
1	将軍	ガラムーウェイル	ガーゴイル	黒田　秀幸	008300
1	将軍	トリス	キメラ	静　陽介	320443
1	将軍	イエスキリスト	ドラゴン	藤本　正晃	413784

各国未行動武将

イッシュダール公国　未行動武将

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
1	将軍	クライム・スパイト	スケルトン	今　佳紀	104817
1	将軍	ダーツレイン	スケルトン	森谷　拓司	757525
1	将軍	ドラグギル	スケルトン	金子　真也	321381
1	将軍	シャリィ	スケルトン	西畑	371767
1	将軍	ヴィクルズ	スケルトン	黒木　潤	511231
1	将軍	ベルギカス	ドラゴン	石垣　友幸	236158
1	将軍	ザーナ	ワイバーン	持橋　季之	500804
1	将軍	シャイン	ヴァンパイア	内藤　淳	888888
1	文官	バリファード	リッチ	鈴木　将志	441107
1	文官	タイ・チー	ヴァンパイア	横本　崇宏	042249

ビスタッツ皇国　未行動武将

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
1	文官	イア・ル・クース	ハーピー	丸尾　洋介	213135

フォーテギルム合衆国　未行動武将

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
1	将軍	アルザーク	ヴァンパイア	高橋　秀幸	072510
1	将軍	カスート・ブリーツ	ヴァンパイア	横山　寛	223714
1	将軍	ガルガ	ワイバーン	山戸　孝	525100
1	将軍	シーク	キメラ	平野　順子	652314
1	将軍	ウマヒヒーン	ミノタウロス	飯塚　成紀	028471

フォンドベル騎士団領　未行動武将

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
1	将軍	バウアー	ドラゴン	鶴田　拓也	121323
1	将軍	フェルナンデス	ドラゴン	樽沼　茂雄	777777
1	将軍	ガンズフォンーゼス	ワイバーン	菊沢　浩太	415759
1	将軍	アメミット	スケルトン	朝持　好倫	197665
1	文官	響華・エトワール	マーメイド	宮崎　泰伸	322105
1	文官	ウインリーフ	マーメイド	中野　貴孝	321456
1	文官	シャフィーマーメイド	マーメイド	安田　亮一	077222
1	文官	フェリーナ・スター	マーメイド	吉沢　武史	224532
1	文官	諸葛亮孔明の弟子当間	マーメイド	吉田　憲一	004141
1	文官	諸葛亮　春麗	マーメイド	今井　俊介	388126
1	文官	ヴェルム	リッチ	近藤　祐二	235960
1	文官	レオンハルトIII世	リッチ	奈幡　光	541227
1	文官	オーベルシュタイン	リッチ	佐々木　文延	451108
1	文官	ラグ・ルファル	ガーゴイル	吉田　周平	490107

ブレイムヘブ共和国　未行動武将

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
1	将軍	YAMATO, H	ワイバーン	八島　勝晴	046416
1	将軍	ファルシオン	ワイバーン	伊藤　真一	123450
1	将軍	グリム2世	ワイバーン	瀬佐　大作	999999
1	将軍	ロードサイド	ワイバーン	辻　有紀男	921346
1	将軍	FOLKLORE	ワイバーン	宮坂　悦史	001267
1	将軍	ギルバード・エゼン	ワイバーン	友近　仁	124816
1	将軍	ヤンスーン	ワイバーン	大沢　裕之	707307
1	将軍	エグザレム	ワイバーン	三谷　亮太	521222
1	将軍	侍・飛龍	ワイバーン	森埜　奈緒	123456
1	将軍	ゲーリッシュ	ワイバーン	小山　明宏	006899
1	将軍	ドレッグ	ワイバーン	神原　淳	490115
1	将軍	バラグナール	ドラゴン	堂本　宗太郎	751203
1	将軍	シュツルムディアス	ドラゴン	中尾　誠	839730
1	将軍	リプトン＝ティーン	ドラゴン	津田　裕之	471223
1	将軍	ジェネラル	ドラゴン	東田　晃	490924
1	将軍	レイファルト＝ジーン	ドラゴン	森谷　紀仁	197415
1	将軍	ワウァイエット＝ガル	ドラゴン	柳　迫亮	001215
1	将軍	ジストーメア	ドラゴン	中村　貴盛	137340
1	将軍	ロドリゲス	ドラゴン	池田　知広	752786
1	将軍	ギドルーフ＝シルト	ドラゴン	片桐　久	323629
1	将軍	ムーン・ストラック	ドラゴン	對馬　輝明	461230
1	将軍	ゴドラルド	ドラゴン	星　透	510110
1	将軍	ブラッドレイ	ヴァンパイア	原　大輔	702771
1	将軍	エグゾナ	ヴァンパイア	三上　本史	000000
1	将軍	J・ブライド	ヴァンパイア	菅原　忠幸	700719
1	将軍	エイヴィ	ヴァンパイア	菊池　由美	777863
1	将軍	ヘケンチェイス	ヴァンパイア	菊池　智行	495419
1	将軍	バグニッシュ	ヴァンパイア	飯田　新吾	123295
1	将軍	ナイアール・ブラッド	ヴァンパイア	相澤　裕樹	476312
1	将軍	ヴァイス	ヴァンパイア	斎藤　隆明	192837
1	将軍	カーレル・クリサリス	ヴァンパイア	和田　真司	004771
1	将軍	アイルリッヒ	ヴァンパイア	ヴィセッサン	052868
1	将軍	ヴァジュラ	キメラ	轟　隆行	077105
1	将軍	シンダ・セキユナール	キメラ	白井　義彦	153924
1	将軍	ミルティアデス	キメラ	白井　哲也	389232
1	将軍	アックス・ホーガン	キメラ	斎藤　勝佳	000001
1	将軍	ヘーゼル	キメラ	黒田　智之	530212
1	将軍	アズマ	キメラ	多田　宏之	243492
1	将軍	マイトガイ	キメラ	長田　正彦	400228
1	将軍	シュヴェルトライテ	ラミア	藤屋　昌孝	843872
1	将軍	ヴィシュラーン	ラミア	吉田　美奈子	861430
1	将軍	ルキフェル	ラミア	北田　忍	421949
1	将軍	メイ	ラミア	菱木　茂雄	001004
1	将軍	エレクトラ	ラミア	鈴木　清彦	921205
1	将軍	輝紫鱗	ラミア	勝野　修平	931156
1	将軍	ダンドクード	ミノタウロス	磯野　寛文	501011
1	将軍	ロード	ミノタウロス	KURA	000444
1	将軍	ミランダ	ハーピー	北原　英一郎	903123
1	将軍	ランクレーゼル	ハーピー	藤村　裕美樺	317317
1	将軍	キッカワ	リッチ	吉川　順一	111111
1	将軍	ディアモルド・ビーラ	マーメイド	上　一弘	100474
1	将軍	蒲芒・エンツォ	スケルトン	湊　琢磨	400522
1	文官	オーレリア	マーメイド	古屋　治	320805
1	文官	カースト＝アクリエス	マーメイド	北川　尚崇	444999
1	文官	ドルフ	マーメイド	山口　和宏	481208
1	文官	クリス	マーメイド	大谷　剛史	003594
1	文官	ラーレン	マーメイド	奥村　光広	197812
1	文官	ウェルニア	マーメイド	佐藤　文紀	776654
1	文官	ペトリ	リッチ	小笠原　晃一	534322
1	文官	ドレイアガーリン	リッチ	砂川　敦志	100345
1	文官	YHVH	リッチ	笠原　伸洋	444666
1	文官	レッド・マグナス	ヴァンパイア	大久保　健一	413511
1	文官	"遠見の"カル	ヴァンパイア	軍師　天野	010101
1	文官	クー	ヴァンパイア	峰本　和幸	933254
1	文官	ミモザー・サラダー	マーメイド	中畝　正義	135504
1	文官	バンリー＝フクラム	キメラ	犬塚　富久生	932026

フォムレイン自治領　未行動武将

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
1	将軍	シューティングスター	ドラゴン	平岩　和明	243130
1	将軍	ヴェルナード	ドラゴン	黒須　慶	280621
1	将軍	クレイGアンダーソン	ドラゴン	吉木　隆	330927
1	将軍	ディムビス	ドラゴン	鎌田　修平	719563
1	将軍	ルーリック	ワイバーン	牛田　匡	197569
1	将軍	リュンター	ワイバーン	木村　隆志	633057
1	将軍	レドス	ワイバーン	北村　正洋	333730

1	将軍	ガリーカ	キメラ	神谷　民記	111777
1	将軍	スカイソート	キメラ	村田　守	409491
1	将軍	サーラ	ハーピー	富　一葉	420620
1	文官	カーリダーサ	マーメイド	須賀　信行	500117
1	文官	ヴァレリー	マーメイド	黒田　智之	501102
1	文官	ファールズ＝レイサス	マーメイド	上鈴木　太	123456
1	文官	リリシア	マーメイド	箱崎　和令	576104
1	文官	クリウス	マーメイド	遠山　徳教	363138
1	文官	ティアレス	マーメイド	石川　真也	114669
1	文官	イッツ	マーメイド	松本斉	740609
1	文官	ヴァリアス＝ラー	マーメイド	中根　大祐	111917
1	文官	アクシーズ	マーメイド	酒井　修一	197591
1	文官	クリスターメイ	マーメイド	一井　義則	490417
1	文官	アンネローゼ	マーメイド	岡田　誠二	262276
1	文官	イリューラ	マーメイド	五木田　忠	196923
1	文官	イリアス	マーメイド	村瀬　修一	491112
1	文官	アクアマリン	マーメイド	加島　了	920117
1	文官	グリーンアイズ	マーメイド	佐々木　直人	500119
1	文官	シーウェン	マーメイド	村田　守	709791
1	文官	諸葛亮　孔明	マーメイド	鎌田　秋広	531003
1	文官	スムーズ・クリミナル	マーメイド	岡本　直人	460812
1	文官	シーマ＝メイリン	マーメイド	森谷　公美子	197915
1	文官	アフロディーテ	マーメイド	杉本　聡	119296
1	文官	メリル	マーメイド	関　伊知郎	203134
1	文官	アラフレイヤ	マーメイド	敷仁郷　聡	925310
1	文官	レア	マーメイド	小堀　正伸	343371
1	文官	ニナ＝ディーレン	マーメイド	菊池　純一	682102
1	文官	闇・阿修羅女	マーメイド	辻　充洽	510623
1	文官	ジュリア	マーメイド	今村　俊郎	573558
1	文官	マーリン・ラナ	マーメイド	河上　秀樹	539192
1	文官	ジャムグロス	リッチ	高田　敏宏	882500
1	文官	ライデン	リッチ	下田　修司	681126
1	文官	ゴルタウエル	リッチ	鈴木　晶	662246
1	文官	イブン　ファドラン	リッチ	笠原　秀紀	132613
1	文官	ミョミョンゲ	リッチ	大川　潤	252514
1	文官	ガラダンヤン	リッチ	奥村　敬悟	413715
1	文官	イダン	リッチ	難波　大	133876
1	文官	ブラックモア卿	リッチ	高橋　正雄	914091
1	文官	イビリドベリバーズ	リッチ	瀬戸井　清貴	437392
1	文官	尸解仙	リッチ	加来　敬敏	047102
1	文官	ハスタール	リッチ	高倉　哲郎	543101
1	文官	ヤウグスチヌス	リッチ	米津　宏昭	430915
1	文官	マクリフ	リッチ	柴田　令二	999999
1	文官	リュナゲイル	リッチ	田中　昭雄	614400
1	文官	スウアンコウ・ボーン	リッチ	内田　陸	427314
1	文官	もけもけ	リッチ	三枝　高文	070642
1	文官	カーマイン	キメラ	中嶋　勉	750918
1	文官	スカルリッヒ	キメラ	菊池　寿	698763
1	文官	FORBIDDEN	キメラ	佐藤　隆宣	988037
1	文官	大河	キメラ	大江　元春	999999
1	文官	シュティンガ	ワイバーン	佐藤　敦宏	463275
1	文官	MARGARET	ワイバーン	木内　哲也	232421
1	文官	無名祭祀書	ワイバーン	柳原　憲邦	185287
1	文官	ダグラス・カイエン	ヴァンパイア	朝比奈　将人	197877
1	文官	キュベリオス・エルド	ヴァンパイア	山田　耕太郎	511016
1	文官	漆黒のファーネ	ハーピー	村上　仁	936413
1	文官	シェリアーナ	ラミア	今村　彰文	119020
1	文官	サンダグライン	ガーゴイル	藤田　彰夫	428166
1	文官	スパークシチー	リザードマン	椎名　義之	420511
1	文官	ナザール	ドラゴン	森木　由加	391000

ムスタール帝国　未行動武将

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
1	将軍	こにたん	ワイバーン	阿出川　紘一朗	479122

ロザン王国　未行動武将

Lv	階級	武将名	種族	投稿者の名前	暗証番号
1	将軍	JIM・MAXWEL	ワイバーン	熊澤　亜紀彦	335634
1	将軍	エヴェロ	ワイバーン	川田　英治	301303
1	将軍	セーバー	ワイバーン	金城　聡	303777
1	将軍	ロックウェル	ヴァンパイア	山田　義雄	573291
1	将軍	クォーラル	ヴァンパイア	細川　信哉	500223
1	将軍	ブラッドスピア	ヴァンパイア	阿部　公太	381841
1	将軍	ディストラクション	ドラゴン	中根　光司	213785
1	将軍	ヴォルグ・バーン	ドラゴン	関沢　利行	000003
1	将軍	シリウス・ボートゥ	キメラ	柏谷　貴久	673376
1	将軍	AMIJIHSU	キメラ	牛嶋　真吾	123456
1	将軍	デイラー・バーガー	ミノタウロス	宮本　はじめ	411114
1	将軍	"BIG"ガザール	リザードマン	倉田　勝人	580241
1	文官	アイシャ＝クリード	マーメイド	本間　裕介	626222
1	文官	りが・ふぃりあす	マーメイド	吉成　伸博	000366
1	文官	天才バカルディース	キメラ	上田　雄介	787621
1	文官	ヌイヲネロ	キメラ	水谷　賢	323104
1	文官	ギルティック	ワイバーン	藤城　豊	117298

担当者からのコメント

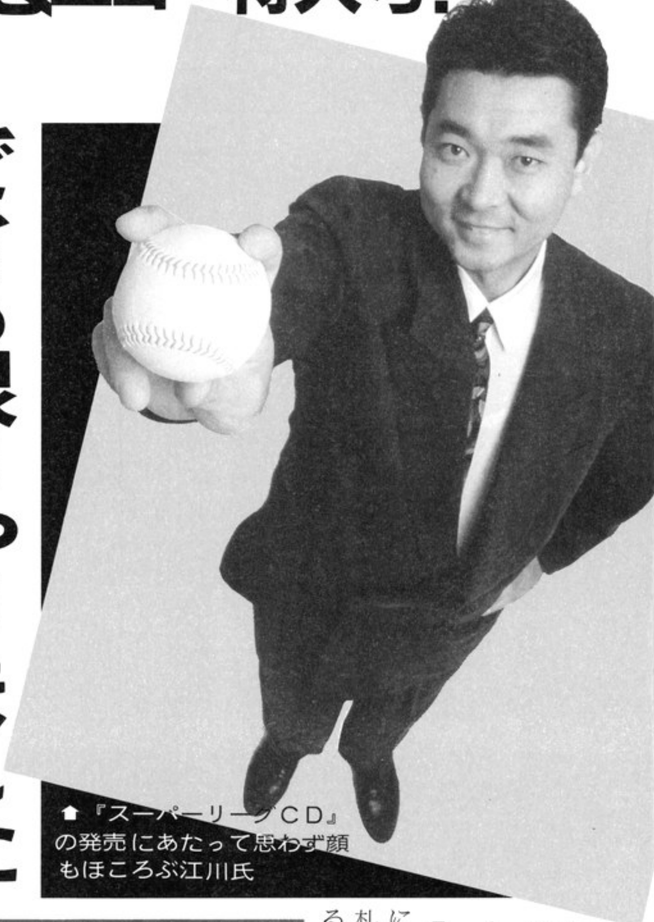
皆さん、本当にたくさんのおハガキを送ってくれて、ありがとうございました！　これからも、どんどんエクリプスを盛り上げていきたいと思っています。キャラクター登録のハガキもたくさん送ってください。よろしくお願いします。さて、みなさんに編集部からアドバイスなどをひとつ。今回、キャラクターが死んでしまった人は、戦場と仕官国の選び方にちょっと工夫が必要です。生き残りたければ、人気のない国はできるだけ避けること。また、激戦が予想される戦場も避けたいところ。つまり、仲間のたくさんいそうな人気国で、敵国の抵抗の少なそうな戦場を選ぶと生き残れる確率が高いのです。ただし、大きな成長は望めません。また、防御にまわると戦闘に参加できない可能性があります。注意しましょう。次回は10月8日発売号で登場。お楽しみに!!

SEGA NEWS

発行所 ㈱メガドライブ
発行者 セガ・エンタープライゼス
Vol.1

スーパーリーグCD&エコー特大号!

できる限りやりました



⬆『スーパーリーグCD』の発売にあたって思わず顔もほころぶ江川氏

野球から遠ざかっていく子供に楽しさを…

「世間はJリーグ人気、広場に行けば『野球禁止』の立て札と、子供たちが野球に接する機会が減ってきている。そういう時代に子供たちに野球のおもしろさを知ってもらう絶好のチャンスだと思い、この仕事を引き受けることにしました」

さる7月22日、原宿でおこなわれたセガのメガCDソフト『江川卓のスーパーリーグCD』の記者発表会の席上で、元巨人軍のエース江川卓氏はソフト監修を引き受けたいきさつを高らかに語った。

このソフトは実際のプロ球団とその選手データを使用している。さらに江川氏の監修でよりリアルになっている。



➡江川氏の理論を堪能できる『スーパーリーグCD』



江川氏の持論である「状況に応じたチームづくり」の理論をプログラム。数字にはあらわれないポイントが盛り込まれ、従来のソフト以上に試合展開がおもしろい。また自身の実写・実声による解説も入っている。内容は好みのリーグとチームで行う「ペナントレース」、好きな2チームで勝負の「エキジビション」、打者を選び〈江川投手〉と勝負する「ホームラン競争」の3パターン。特に「ペナントレース」では江川氏の指導のもと選手を強化する特訓モード「江川の野球塾」があり、プレイヤーの理想のチームづくりができるのだ。

最後に江川氏は席上「野球盤しか知らない世代の方もどうぞ」としめくくった。



➡7月22日におこなわれた記者発表会

コレクターズカード発売!!

シャイニングフォース外伝



このたびセガから、『シャイニング・フォース外伝II』の発売を記念し、同シリーズ「コレクターズカード」が発売される。

このカードは『シャイニング・フォース外伝』『外伝II』のメインイラストと、登場する54人のキャラクターを描いたもので、全部で56種類。まさにファン必携のアイテムといえそう。

そのファンにはこたえられないのがこのカードの裏面。『外伝』シリーズのストーリー、各キャラクターたちのプロフィールと初期設定データ、魔法成長リスト（魔法を使用できるキャラクターたちがどのレベルでどんな魔法をおぼえるかが一目でわかる）、あらゆるモンスターたちの生命力・攻撃力・防御力・移動範囲・使用魔法・持っているアイテムなどが全てわかるモンスターデータ、さらにはどのステージでどんなアイテムが手に入るかがわかる（隠れキャラ、隠れアイテムもふくむ）獲得アイテム一覧などの情報が満載。さらに袋の中にはキラキラ光る〈プリズムカード〉が入っている。このカードは7月23日発売、一袋10枚入りで二〇〇円（税込）。

SQUARE

ハイパー・パフォーマーズ スクエア

今月から、メーカー有志による熱き情報公開バトルが突如開幕！　広告や記事では得られないニュースがたくさん。なおこのコーナーでは、登場してくれるメーカーさんを募集中です。



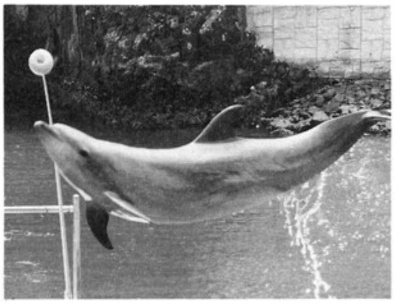
江川卓氏 緊急！記者会見

セガ広報にきく

夏の思い出

エコー・ザ・ドルフィン発売によせて

第一回：アイちゃん



やっぱり夏は海。海といえば「エコー」。――というわけで、「エコー」の発売を記念して私の海の思い出を披露しちゃいます♡

去年の夏、両親と妹と4人で山形へ泳ぎに行った時の話。それはとても日本海とは思えない青さ。ホテルのプールには目もくれず、早速海へ!!

教師をしている父は黄色の水泳帽ときれながの海パンの「先生スタイル」。母は流行の水着。そして、妹と私はハイレグで準備OK。平泳ぎが苦手な妹と私がバタバタ泳いでいると、『熱血教師の血』が目覚めたのか、父が無理矢理平泳ぎの指導を始めたのです。大勢の中手とり足とりで、妹も私も赤面。しかし父は周囲の目は気にもとめず一時間も教えまくりました。しかしイルカのように泳ぐ父に較べ私たちはまるでカエルのように惨めな姿。納得できない父は、私たちを砂浜に上げました。しかし目の前に突然現れたカニに驚き、カエルの姿のまま両足がつってしまったのでした。

今年の夏もまた、私はどこかの海で熱血教師の指導を受けるハメになるのかなあ…。

㊖メガドライブ セガ・ファンクラブ発足か!?

角川書店の『マルカツメガドライブ』誌（つまりこの本だ）が読者をターゲットとしたファンクラブを発足させる予定のあることがこのほど明らかになった。

この企画は同誌の創刊一周年記念事業ともとれるものだが、いきなり大がかりで派手なことはやらず、最初は細々と活動を重ねていき、話題がふくらむにつれその輪を徐々に広げていこうという、時代に逆行したかたちで展開していく予定だ。早くも「ひいては全国展開を」ともくろむ編集者もいると聞いている。

さて、気になる活動内容だが、遅くとも10月8日発売の第9号には会員を募集する予定。同時に㈱セガ・エンタープライゼスの全面的バックアップを得るべく鋭意交渉中である。もし同社の同意が得られれば、プレゼントやゲームのテストプレイなど、まさに会員ならではの恩恵にあずかれる。そこで発足に先立ち、「ファンクラブでこんなことができたらいいな」という意見を書いたハガキを編集部まで。締切りはなし。

セガ・ソフトの秘密

～キャラクターについて～

今回の「江川卓のスーパーリーグCD」の場合もそうだが、ゲームソフトには様々なキャラクターを使用したものが多い。セガの場合、キャラクターに関する専門の部門があり、様々な事前の調査、検討を重ねキャラクターを取得するわけだけど、キャラクターは大きく三分できる。

①ミッキーマウスシリーズや「ドラえもん」などの人気マンガ、TV、映画のキャラ②「尾崎直道のスーパーマスターズ」「クニちゃんのゲーム天国」など実在の有名人③世界中で大人気のソニックなど有名になったゲームキャラもの。

特にセガの場合、マイケル・ジャクソンやアイルトン・セナ、そしてなんとゴルビーなど、他社では見られない大物が続々登場する。

また、キャラクターは業務用ゲーム、おもちゃへも使用され、Jリーグ「ジェフユナイテッド」のように会社自体のイメージアップとしてのスポンサードの場合も、上記の部門が中心となって担当する。

江川さんもイルカのエコーもキャラクターとしての魅力充分。どしどし応援してね！

再販リスト

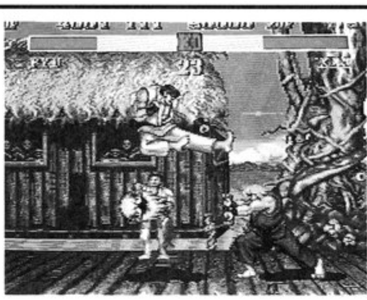
メガドライブ	ぷよぷよ	7/20
	Jリーグプロストライカー	7/25
	エクスランザー	7/下
メガCD	幻影都市	7/20
	メガ・シュヴァルツシルト	7/下
	スイッチ	8/上
ゲームギア	シャイニング・フォース外伝II	7/23
名作コレクション	シャイニング・フォース外伝	7/23
	コラムス	7/23
	対戦型大戦略G	7/23
	好牌（ハオパイ）	7/23
	ファンタジーゾーンGEAR ～オパオパJrの冒険～	7/23
	アウトラン	7/23
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	7/23
	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	7/25
	THE GG忍II	7/下
	トム&ジェリー	7/下

CAPCOM
カプコン

もうかりまっか ぼちぼちでんな

ストⅡダッシュプラスの謎が今、明かされるのだっ！

文／西口幸一



⬅遂に内容が明らかになった『ストⅡダッシュプラス』。次号では、もっと具体的な話ができそうだぞ！

初めまして！　今回から始まりましたカプコンのコーナー、みんなヨロシクな!!

MD用ソフト『ストリートファイターⅡダッシュプラス』が今年の9月下旬に登場するのはもうみんなも知ってると思うけど、いよいよダッシュプラスの内容がみえ始めてきたぞ！

まず、容量はMDソフト最大の24メガを使用。これだけで期待が高まるってもんだろ？

キャラは四天王を含んだ12人を使用可能。もちろん、同キャラ対戦だってできるぞ。

そしてダッシュプラスの特徴として、『ハイパーモード』なるモードを備えているんだ。これはゲームスピードを調節できたり、キャラによっては新必殺技を使えたりもするぞ！

さらに、ダッシュプラスならではの機能として、『団体戦モード』が装備されている。これはどんなモードかというと………。

2人プレイ専用のモードで、それぞれ選んだキャラで団体戦を行えるモードなんだ。

先鋒、次鋒などを選んで団体戦を行う『総当たり戦』、勝ったキャラが相手チームの次のキャラと戦い、相手チームを全滅させたほうが勝ちの『勝ち抜き戦』の2つのモードが用意されている！　勝ち抜き戦はお互いの技量に合わせてハンデをつけることもできるぞ。まァ、詳しいことは追ってお知らせするからお楽しみに！

おっと、MD用コントローラー『CPSファイターMD（仮）』も同時期に登場することもつけ加えておこうかな。これさえあれば友達にも差をつけられるぞ！　では次回でまた会おう！



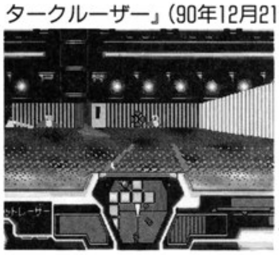
メサイヤの歴史は語られるためにあり

MASIYA メサイヤ

文／松田 明生

ラングリッサー2微速前進開始記念講演

「よし期待に応えるべく努力の人となるぞ」とラング2企画開発者はつぶらな瞳潤ませ、肩で風きり開発室に消えて行った。健闘を祈ろう。埋もれた名作を産む為には先ず埋めろ。あわわ、そんな馬鹿な。さて野心作実験作が多いと云われるメサイヤソフトにスポットをあててみようかな。ポリゴン3D処理にメガドラ史上初めて成功したゲームな～んだ（典型的謎々発音）？てなわけで、3年程前に華々しく飛び立った『スタークルーザー』（90年12月21日発売）の話を一発。思うに当時はポリゴンなる言葉は、パソコン世界のものであって家庭用ゲーム世界では新参者、従って評価も散々なものであった。イベントでプレイしていた人は一様に複雑な表情を浮かべていたものだ。そして今、果たしてポリゴンの時代は到来したか？　ここで技術イコール芸術論てな切口を考えてみようか。つまり「凄いらしいが良く解らん」ものを認めるか否か、という態度は、例えばピカソとポリゴンを眼前にした時のそれと通じるものがあると思うわけ。「どんなに背後に英知と才気が隠されていようが、画面がキタナかったりカクカクしているのってイヤなのアタシ」と彼女に言われたら反論説得できますか？　どうも俗な例で恐縮だが、そういうのって確かにあるわな。ま、要するに解る人だけを相手にせよとの金科玉条に落ち着くだけの話か……。わたしゃピカソもポリゴンも認めるけどね。スタークルーザーに栄光あれ。次回はラング2に肉薄……できればいいな。



ラングっ子クラブ再開？ ラングリッサー後方支援部隊出動！

スポーツの世界でも応援があるとなしでは、試合結果が異なったりするのと同様に、ゲーム開発でも熱き期待はスタッフのエネルギー源となるのだ。残念ながら今回はアイデア募集などの企画はないけれども、開発部隊への救援物資＝つまり叱咤激励御鞭撻建設的御意見要望イラスト漫画書道生け花等をお送りくだされ。いずれこのコーナーで紹介などさせていただきましょう。なんといってもラングリッサー1（人工衛星の名前みたいだな）は再販6回という、派手さはないが演歌のごとき根強い人気に支えられているものな。細く長く、少数でも熱き応援よろしく。

ELECTRONIC ARTS VICTOR INC. のページ

脳髄に卍（まんじ）固め！

我が愛しのP・K・ディック

単なるメーカーページの枠を越え、勝手に好きなモノだけを取り上げるこのコーナー、第１回目はカルト作家の登場だ！

で。

何が「で」なのかよくわからない人も多いと思うが、とにかく始まったこのコーナー、記念すべき第１回目のお題は、「フィリップ・K・ディック」であります。

何を隠そう、彼こそ僕が世界で一番好きな作家なのだ。彼の小説を読んだことがない人も、名前ぐらいは聞いたことがあるんじゃないかな。

あるいは、まったく彼の名前を知らない人も、ハリソン・フォード主演の映画「ブレードランナー」の原作「アンドロイドは電気羊の夢を見るか？」とか、シュワちゃん主演の映画「トータル・リコール」の元ネタである短編「追憶売ります」の作者だと聞けば、少しはピンとくるだろう。

さて、ディックに関して、語るべきことは山ほどあるんだけど、うかつにディックを語るのはちょっと恐い。

なぜかってと、僕など足元にも及ばない熱狂的…というよりは狂信的なディック・フリークなる人種が、この世の中には多数存在するからなのだ。シロウトが何か下手なことを口走ったが最後、よってたかっていぢめられたあげく、全治３ヶ月程度の精神的重傷を負わされるのはまず間違いないでしょう。

しかし、僕のような表層的なファンも、フリークを自認する人々も、ディックの文章の持つ麻薬的な魅力に完全にハマっている、という点ではまったく同じなのですよ。不思議なことに。

ディックの小説は、読んでて明るく楽しくハッピーな気分になる、という類のモノではないので、決して万人にお薦めすることはできませんが、自分を取り巻く世界は本当に「本物」なんだろうかと疑ったことのある人や、ひとつの物事も、人によって様々な見え方をするのだと知っている人、小説にカタルシスを特に必要としない人は、一度読んでみてはいかがでしょうか。

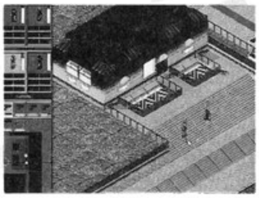
さて、今回掲載の写真は、当社から発売中のIBM用ゲーム「シンジゲート」の画面写真です。近未来を舞台にした、えらくサイバーなゲームなんですが、これが今回の記事とどのように関係するかと言うと、フィリップ・K・ディックがサイバーパンクの元祖みたいな存在だからと…まーそれだけの理由なんですけどね。

と言うことで今回はここまで。次号でまたお会いしましょう。ただし、このコーナーが残っていれば、の話ですが。

（文責：ASH）



⬆エージェントの装備を決めているところ。記事とは関係ナシ。



⬆で、こちらがゲーム画面。くどいようだが記事とは関係ない。

Victor ビクターエンタテインメント株式会社

DO THE MAETANIAC!

文・イラスト：前谷 格

さて、突然始まった変なコーナー〝DO THE MAETANIAC！〞だが、まだコンセプトがはっきりしていないという、困った状態なのだ。要するにオモロければなんでもいい、と我輩は思っているのだが、ゲーム雑誌界の〝『TV Bros.』のコラム〞状態を目指して、突っ走るゼ！

ところで俺は、ワープロは打てても絵は描けん。そこで、読者のみんなの中から、このコーナー専属のイラストレーターを募集しようと思うのだが、どうだろうか。ただしギャラはない。

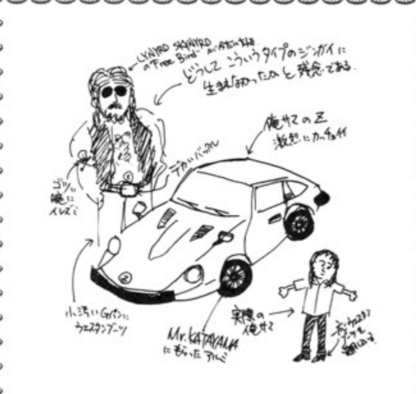
どういうイラストが欲しいかというと、超バカ的イラストなのだ。ただ、イラストというより、１コマ漫画的に、言葉の入ったものにしてほしい。あと俺は上手な絵は好きくないゾ。小汚いイラスト大歓迎。ナンセンスギャグのセンスにあふれたとにかくバカオモシロイやつを頼む！　文章の内容とはまったく関係なくてよい。

あて先は、

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
ビクターエンタテインメント㈱
「DO THE MAETANIAC」イラスト係

住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記。

できれば次回の、このコーナーに載せたいので、できるだけ早く送ってもらいたいのだが、ダメなら次々回考えるので、どしどし応募してくれ。ハガキの裏面を使ってくれればいいと思うが、ハガキの形にとらわれる必要はないゾ。正方形でも円でも可だ。とりあえずヨロシク。



話は変わるが、初回ということで、一応自己紹介のひとつもしとこうかと思う。男、25歳。好きなものは女と、ヘビーメタル（最近特にデス・メタルづいている）と、車だ。そのうち輸入盤のCDのレビューでもするから、待っててくれぃ！　俺様の愛車、昭和54年型フェアレディーZの自慢話もするゾ。女の話？　聞きたかったら、彼女の写真でも送ってこい。ちゃんとコメントつきで載っけてやろうじゃないか。

『Dungeon Quest』は、結構前にリリースされたボードゲームだ。一般的な知名度はあまり高くないが、ゲームマニアの間での評価は高い秀作ゲームである。

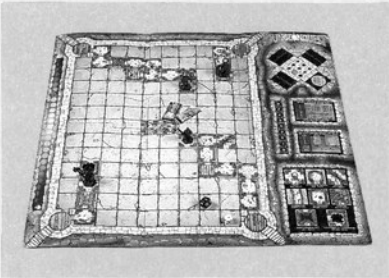
ゲームの目的は、とある城の内部（迷宮）を探索し、隠された財宝を手に入れること。プレイヤーはそれぞれ1人のキャラクターを操って、他のキャラクターより多くの財宝を集めれば勝利となる。

『Dungeon Quest』最大の魅力は「プレイするたびにマップが変わる」ことだ。始めのうちは、迷宮がどんな構造になっているか、まったくわからない。ゲームボードには、いくつかのマス目で区切った、迷宮の外枠が描かれているだけだ。順番の回って来たプレイヤーは、進みたい方向に『フロアタイル』という地形（部屋・廊下）の描かれたカードを置いて行く。これを繰り返すことで迷宮の構造が次第に明らかになっていくのだ。時には思わぬ場所が行き止まりになったり、突然ワナにはまったりと一歩進むごとに新たな発見があるだろう。

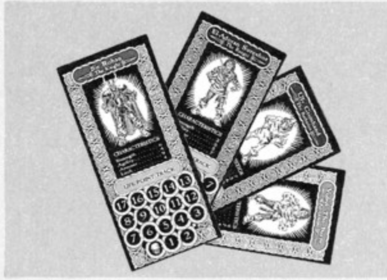
探索を続けるうちにモンスターや他のプレイヤーキャラクターとの戦闘も起こる。戦闘方法は極めてシンプル。戦闘に参加している双方が、同時に行動パターンを書いたカードを出し合って、その組み合わせで勝敗を決める、というものだ。ただし、用意された4人のキャラクターには、それぞれ得意な戦闘方法があるから、相手の攻撃パターンをうまく読み、的確な体勢を取るというかけひきも楽しめる。

こうして探索と戦闘を繰り返しながら、隠された財宝をどんどん見つけだしていく。『Dungeon Quest』はルールがシンプルですぐ遊べ、しかもプレイのたびにまったく違った展開になる。一度プレイすれば、きっとヤミツキになってしまうだろう。事実、イギリスやアメリカでは、『Dungeon Quest』の人気は高く、個性豊かな13人のプレイヤーキャラクターを追加する『Heroes』、城の地下墓地マップを追加する『Catacombs』などのサプリメントもリリースされている。3つとも丁寧な日本語解説書がついているので、プレイはとっつきやすいはず。そっそく仲間を集めて、迷宮探索へ出発しよう！

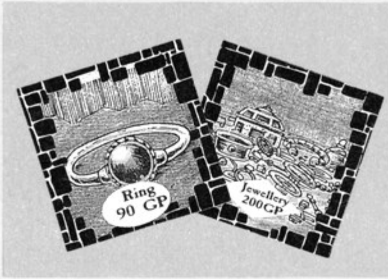
たまには、仲間と一緒にワイワイ騒げるゲームをしようよ！



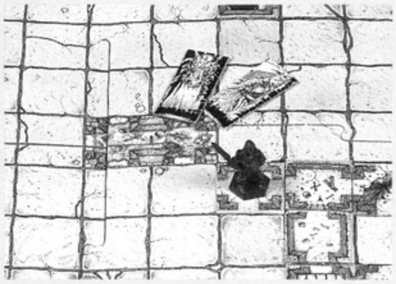
⬅迷宮内部の地図は廊下の形をしたタイルを置いて作っていく。



⬅キャラクターは、それぞれ特徴のある4人の中から選ぶのだ。



⬅部屋には何かが隠されている。宝が出るか、それともワナか？



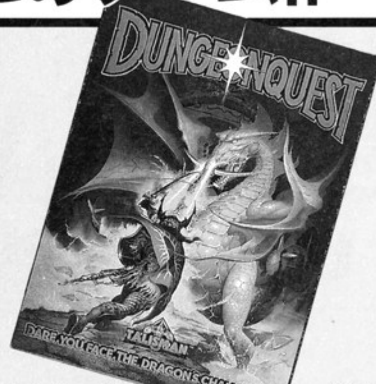
⬅迷宮の中心部で、凶悪なドラゴンが守る宝を奪い取るのだ！

1人で、ディスプレイを眺めながらゲームをするのも楽しいけれど、何か物足りなさを感じてしまう。たまには毛色の違ったボードゲームも楽しんでみたい。仲間とワイワイいいながらできるこんなゲームなら最高だね！

ジャンルを超えて紹介したいこのゲーム!!

DUNGEON QUEST
「ダンジョンクエスト」

ボードゲーム
GAMES WORKSHOP社



『Dungeon Quest』は多人数で遊ぶボードゲーム。迷宮の探検がメインテーマだ。だけどパソコンのRPGとは違って、プレイするたびにマップが変わる！　常に新たな気分でプレイできる、意外な秀作なのだ。仲間同士でプレイのかけひきを楽しめるようになれば、キミはもう『Dungeon Quest』のトリコ。きっとヤミツキになってしまうぞ！

ぽっぷるメイル

——賞金稼ぎたちの挽歌——



みらいや

あーイブソンが危ない！　でも自業自得よね。それにしても
こいつ何者なの？



このコミックは(勝)メガドライブオリジナルストーリーです。



WANTED $
WANTED $5000
が——ん
お？
どうかしたか？
メイル
お…おやっさん
こ…　こいつ
は
＄8000？
おっ　そいつか
ついこの間
賞金が
かかったんだが


最近、スケルトンだの
ゾンビだのと
アンデッドらに
おれ達　賞金稼ぎが
次々と殺されてるんだ
ギルドのさしむけた
凄腕のハンター達も
みんな返り討ちさ
情けねぇ
この顔に
ピン！ときたら
用心棒
募集
仇討ち
特別
御奉仕
価格
ダンッ
このミイラ
みたいなの
あたし先々月
罠にかけた
奴なのよオ
イブソンなんか
助けないで
コイツを
連れかえってれば
賞金が——!!
……
お金の事になると
見境いないな
メイルは
まるで
伝説の賞金稼ぎ
サリアリア
みたいだ
サリ…
サリアリア…？
…伝説の
賞金稼ぎ？
なんだ
知らないのか？
賞金稼ぎのクセに



ずっと昔
遥か西の国から
やってきた
女傑さ
無敵の魔法剣で
賊や悪者を次々と退治して
英雄と讃えられたそうだ
何よりお金が好きで
莫大な賞金や金銀財宝を
貯め込んだって話だぜ
さしずめ
メイルの大先輩
ってとこだな
似てないよ！
だって
あたし　いっつも
ビンボだもんね！
ギィ
さあて　あたしも
負けずに
稼がなくっちゃ!!
どしん
Bounty's GUILD
………
Bounty's GUILD
クスクス…


だっ
誰っ!?
気をつけてよッ!!
イ…
イブソン…
ぎゅう
や…やあ
メイル…
しばらく…
毎度毎度
乙女のやわ肌に
よくも
あんたは〜〜ッ
チャッ
………
………
………
？？？
なによ　あんた
かくっ
こないだより
怪我がひどく
なってんじゃない？
アンデッドに
やられたんだよ
メイル…
そーなんだ
ガウ！


タッド!?
ガウ!!
……元気そうだね…メイル…
かはは
ったりまえよお！なんたって身体が資本の商売だからねえ
久ぶりの再会だというのに感動も何もないのかガウこのエルフは…
おいおい
メイルやタッドたちがどうやって知り合ったかはメガCD版「ぽっぷるメイル」でお楽しみいただくとして——

次回の『メイル』は9月8日の特別号で見ることができるのよ！ ぜったい買ってよね。



83ページに続く☞

うそっぽいRPGなんてもういらない！



本物だから本当におもしろい

リアルタイム3D RPG大研究！

バブル崩壊のあおりを受け、虚飾全盛の時代は終わりを告げた。すでに世の中は、本物指向となっている。ゲーム業界においても例外ではない。ただ派手なだけで中身のないゲームは徐々に姿を消し始め、本物のクオリティを持つゲームだけが生き延びていくのである。そして、RPGの世界に関して言えば、リアルタイム３Ｄこそ時代が認めている本物のRPGなのだ。

アイ・オブ・ザ・ビホルダー

- ■ポニーキャニオン
- ■10月29日発売
- ■7800円
- ■RPG
- ■バックアップコンティニュー
- ■１人用■マウス対応

ダンジョン・マスター２

- ■ビクターエンタテインメント
- ■発売日未定
- ■価格未定
- ■RPG
- ■バックアップコンティニュー
- ■１人用■マウス対応

なぜ、今リアルタイム3DRPGなのか？

3D RPGの進化した形がリアルタイムである

安田　均

コンピュータRPGには、もともと平面俯瞰型の視点を持つ『ウルティマ』と、3D型の視点を持つ『ウィザードリィ』がありましたよね。そして、それぞれが進化して、平面俯瞰型には『ファイナルファンタジー』といった人気ゲームがあるし、3D型では『ラプラスの魔』などが生まれているわけです。ぼく個人としては、3D型のゲームが好きなので、もっと流行ってほしいと思いますね。3D型のゲームだと画面やサウンドで臨場感を出しやすいんです。だから、本当に冒険しているような楽しみかたができるんですよね。とくにリアルタイムRPGと呼ばれている『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』や『ダンジョン・マスター』などは、3D型の最も進化した形だといえます。これからは、RPGもどんどんこの方向に進んで、体感ものや痛感まで再現されたものが出るかもしれませんね。



安田均氏
（やすだ・ひとし）
テーブルトークの翻訳・作成を中心に大活躍中のグループSNE社長。ゲームと名のつくものなら何でもこなす、ゲーム界の大御所。

コンピューターRPGをプレイしているとき、なぜこんな簡単なことができないんだろう？　と不満を持ったことがあるだろう。そう、それが自由度への不満というものなのだ。そんな不満を解消してくれるゲームがこの世には存在する。それが今話題の「リアルタイム3D RPG」である。

リアルタイム3D RPGってどんなもの？

RPGには、大きく分けて2つの流れがある。ひとつは『ドラクエ』シリーズや『FF』シリーズ、『聖魔伝説3×3EYES』に代表される2D視点、いわゆるフィールドを見下ろすタイプのRPGだ。それらのRPGはストーリーの流れを重視し、主人公と仲間の役割が、あらかじめ決まっているものが多いのだ。

もうひとつは『ウィザードリィ』シリーズや『M&M』シリーズ、『シャイニング&ザ・ダクネス』に代表される3D視点のRPGだ。これらのRPGは「冒険」や「探索」といったことを重視し、比較的自由度の高いものが多い。そして今回特集するリアルタイムRPGも、3D視点のRPGの流れをくむものなのだ。



➡スイッチを押せば、重厚なドアもゴゴゴッと開くぞ。リアルだ。



➡飛んでるコウモリを倒せば、死体が残る。しかも食べられるのだ！

というわけでリアルタイム3D RPGも「冒険」とか「探索」といった面が重視されている。ゲームのノリとしては、ファンタジーでの冒険を再現したゲームという感じかな。フライトシミュレーターのダンジョン版といえば、わかりやすいかも知れない。今までの3D RPGとの違いといえば、その「リアル」さにつきると言えるだろう。時間がたてばおなかが減り、食事をしなければ餓死してしまう。武器を振ったら再び構え直すまで攻撃ができないなどといった現実では「あたりまえ」のことがちゃんと再現されているのだ。しかも、自由度の高さも今までのRPGとは比べものにならないから、新鮮な感覚のRPGがやりたいならオススメだ。

ポニーキャニオン
金川政義氏



『ビホルダー』の発売を控え、ますます勢いに乗るポニーキャニオン。プロレス好きの広報、金川氏に直撃インタビュー。

「どうせリアルタイムでやるなら、アクセスなしでスッキリプレイしたいですよね。かといって、データ量がいかにも少ないようなグラフィックやサウンドじゃあ、納得してもらえないし。このへんはCD媒体では大きな欠点になっちゃいますよね。その点『ビホルダー』ならフロア毎の一発読み込みで壮快にプレイできますよ。」

いざ！ダンジョンに潜ってみるべし！

ファンタジーRPGを語るなら、やっぱり「ダンジョン」の存在は切り離せないでしょう。3D RPGなら舞台はダンジョン中心になるしね。さて、今ではダンジョンという言葉は「地下迷宮」といった感じで知られているけど、本来の意味は「城砦に備えられた地下牢」というものなのだ。でも待てよ、なんで罪人しかいないはずの地下牢なんかに冒険者が入っていくんだろ。よく考えてみるとちょっとおかしいよな？



実は、それには理由がある。それは10年以上も前に登場した某・元祖テーブルトークRPGのタイトルから由来したというのが真相。すべてのRPGの基本となるこのゲームがあったからこそ、ダンジョンはダンジョンと呼ばれているワケなのだ。

では現実のダンジョンについて考えてみよう。都会の地下街や地下鉄などは、夜中に侵入すれば立派なダンジョンだ（犯罪になるけど）。モンスターがいればリアルタイムRPGだね。

イラスト:井上元博

リアルタイムRPGは本当に難しいのか!?

世間一般ではリアルタイム3DRPGはとんでもなくムズかしいぞ、というのが通説になっているらしい。確かに今までの日本製RPGに比べれば難易度は高いかもしれない。しかし、その難しさは自由度の高さの裏返しなのだ。だから常識を備えた一般人であれば、その自由度の高さは苦にならないハズ。常識的に可能なことは、ほぼゲームで再現されているからだ。それでは操作の急がしさ、という点はどうだろうか。常に時間が進んでいくリアルタイムRPGでは、常に戦闘時にパニックになると思われがちだろう。だが、それもマイペースな姿勢でゲームをすることで解消される。敵のペースに合わせるよりも、自分のペースでゲームをするのが一番。マウスに慣れてからプレイできるなら、さらに快適に遊べるぞ。

ビクターエンタテインメント
前谷格氏



リアルタイムRPGを日本で最初に発売したビクターさん。広報の前谷氏にリアルタイムRPGを熱く語ってもらった。

「そうっすね。入社してから初めての仕事が、『ダンマス』やることでしたから(笑)。けっこうやり込みましたよ。レベル上げのウラ技まで教えてもらいましたからね。とにかく、このゲームって普通のRPGとは、まったく違うものなんだっていうことですかね。今度の『2』も、それはそれはスゴいゲームになりますよ。」

時代はバーチャル!

リアルタイムRPGほど、バーチャルリアリティ感覚でプレイできるゲームはない。プレイヤーは、まさにダンジョンを探索しているかのような錯覚を得るからなのだ。現在の家庭用ゲーム機では「音」と「映像」によるバーチャル感覚しか味わえないが、それでも足音にドキドキしたり、突然曲がり角で出くわしたモンスターに心臓発作をおかしかねないほど驚くという擬似体験ができるのだ。もし将来的にバーチャルリアリティが普及したら、「ダンジョン探索もの」というジャンルは大ヒットするだろう。これほど人間の本能を刺激するジャンルは他にないからね。ひょっとするとメガドライブでも『バーチャル・ダンジョン・マスター』がプレイできるようになるかもしれないぞ。それでも今は、最高のリアリティを誇る「リアルタイム3DRPG」で楽しんでいようじゃないか！



➡店主を襲った冒険者たちに、用心棒がジリジリッと寄ってきた！



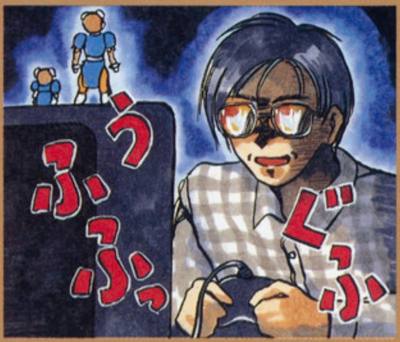
➡すると、ホラー　ゲシッとケリを入れられてしまうのだ。痛いぞ！



リアルタイムに負けない集中力をつけるのだ!

リアルタイムRPGをプレイするなら、集中力は欠かせない。もちろん勉強にも必要だけどね。そこで集中力をやしなうための訓練をしてみよう。ストレッチ体操の本を読めば手軽に集中力をやしなう方法がのってるぞ。さらに絶大な集中力を身につけたいなら、ヨガの修業をしてみるといい。これなら集中力以外の能力も身につく可能性が大だ。ゲームをする時間がなくなるかもしれないけど。

畠山キイチロウの
リアルタイムRPGにこだわってみる!



その日、私は家に帰るなり「部屋には入ってくるな！」と家人に言い置くと、部屋のドアに鍵を掛けて、鞄から黒い紙に包まれた箱を取り出した。そう、これがこのところ話題の『ダンマス』(ダンジョン・マスター) である。やっと手に入れたのだ。

私は、愛機AMIGA500(拡張RAM付き)の電源を入れると、箱から抜き出したディスクをドライブに差し入れた。

〝シャクン〟という摩擦音を起こして、ディスクは軽やかに回転を始める。私はふと思い立って部屋の電気をすべて消した。そうなのだ。やはりダンジョンは暗くなくてはいけない。電気の明かりなど、もってのほかなのだ。目を暗闇に馴らしながら画面へと移すと、すでにそこにはダンジョンへの入口が、私がやってくるのを待っていた。

「いいだろう」私はひとり呟くと、ダンジョンの入口の前に座りこみ、右手をマウスの上にそっと重ねた。

数刻が過ぎ去ったころ、私は４人の信頼できる仲間を選ぶと、最初の下り階段へと歩を進めた。…おや？　やけに暗いゾ。輝度調整が狂ったかな？　変な音もするな。まさかディスクがいかれたか…？　あれ？　なんかクリックしたみたいだぞ。これはさっき開いたドアの音だよな……。

オゥワ！　な、なんだ！　ゲーッ！　ゴジラとミルドレッドがダメージを喰らってるゾ！　剣だ！　剣を振れ！　あっ！　いかん。体力が……。骨だ…骨になっちまった。ゲロゲロ！　アリスにまでダメージがくる！　えー！　もう死んじまったのか！　わー！　もうやめてくれえ～ぇ…………

私は４人の仲間たちと共に最初の階段を…いやその前にたいまつをとらなくては…。

リアルタイム3D RPGの冒険者は

リアルタイム3D　RPGに登場する冒険者には、リアルなスタイルがやっぱりよく似合う。

というわけで、このページでは模範的なリアルタイム3D　RPGのキャラクター像というものを研究してみるぞ。まずは「バリバリ実用主義」タイプの冒険者だ。こういうタイプの冒険者というのはパーティにひとりは必ずいるハズ。前衛としてモンスター相手にバキバキ戦ってもよし、物持ちとして活躍するもよし。その装備も実用的なものばかり集めているぞ。

バックパック



①ロープ
落とし穴に落ちた時や、ほかのフロアへの移動に欠かせないロープ。非常に重いので持たされている。

②重い箱
細かい道具や食料などを入れておく、便利で頑丈だけど重い箱。死んだら宝箱になるんだろうか。

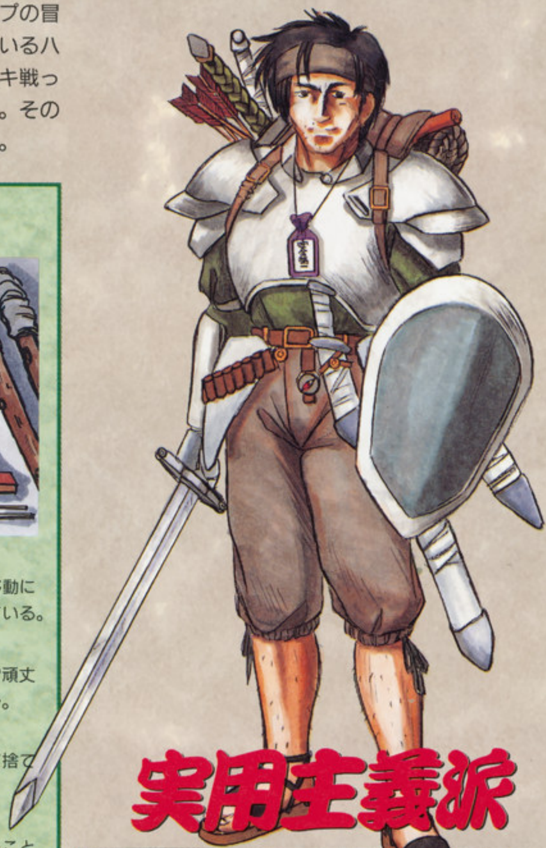
③捨てがたいヨロイ
新しいのが見つかったけど、もったいなくて捨てられないヨロイ。よくあることだ。

③モンスターの肉
重くてマズイ、ワームの肉。力持ち、ということだけで持たされており、彼の主食となっている。

⑤石コロ
ダンジョン内で拾った石。スイッチを作動させたりと使いみちは多いが、誰も持ちたがらない。

シールド

前衛で戦う者にとって、敵の攻撃を防ぐ盾は必需品。重いけど肌身離さず装備してるぞ。



実用主義派

●グレゴールさん(冒険者、34歳)
ダンジョン探索歴12年のベテラン。実用的な装備をこよなく愛する、まさに冒険職人。要領が悪いのか、昔はずいぶんと貧乏だったらしい。

武器



ダンジョンの冒険で、もっとも効果的な武器といえば、ポピュラーな剣や実用的な斧など。彼の場合は宝物として手に入ることの多い“剣”を主要な武器にしている。さらに予備の武器として弓矢や短剣なども持っている。そんな彼も冒険を始めたばかりのころは、ヒサンな装備だった。貧乏だったというのもあるが、手製のこん棒１本で冒険に挑んでいたのだ。肉弾戦要員なんだから、武器はいいものを装備しなくちゃね。

おまもり

隠し部屋で見つけたネックレス。どんな効果があるのか不明。あまりもの。

ヨロイ

冒険開始直後は、ヨロイとは呼べないような貧弱な装備だった。いくつかのフロアを制覇したおかげで銅製のヘルメットや鋼鉄製の胸当てなど、守備力を重視した格好になった。その重さはハンパじゃなく、見た目のバランスもよくはないが、実用主義の名に恥じない重厚さは心強いものがある。ただし、すね当てとブーツが人数分なかったので、足もとはぶ厚いサンダルのみ。ハッキリいって情けない。



リアルタイム3D RPG用語辞典

リアルタイム3D RPGで登場する語句やプレイヤーが使用するスラングなどをまとめたものが、この用語辞典だ。これさえ読めばリアルタイム3D RPGの話題にも、平気で口をはさめるというスグレものなのだ(本当か!?)。

◆　◆　◆

【ア行】

アイコン：コマンドを視覚的に表現したマークのこと。

アンデッド：生ける死者。ゴーストなどは音も立てずに接近し、魔法の武器以外で倒せないので危険。

石：ダンジョンに落ちている石ころ。いろんな場面で役に立つ貴重品。持っていて損はない。

飢える：食料不足。最終的には餓死をまねくので注意。

お宝：ゲーム中に発見できる、役に立つアイテムのこと。

おたけび：モンスターをビビらせて硬直させるコマンド。ピンチに陥るとプレイヤーもあげることがある。

音：①BGMのこと。リアルタイムRPGではないほうが効果的。②効果音のこと。この存在が、しばしばプレイヤーを極度の緊張状態に陥らせる。

【カ行】

カーソル：画面上の目標地点を指定するための矢印。

階段：新たなフロアへの橋渡しとなる、道標的な存在。時にはプレイヤーを混乱させるトラップにもなる。

カギ：閉じられたドアを開くための、重要なアイテム。見落としたりすると先に進めなくなる。

キャンプ：パーティが休息している状態のこと。場所を考えないでキャンプすると襲撃されることもある。

クリック：アイコンや画面内の気になる場所をカーソルで指定すること。クリックするものを間違えるとヒドい目にあうこともある。注意深さが必要だ。

【サ行】

シークレットドア：壁に偽装したドア。見た目は普通の壁と変わらないので、スイッチを見つけるか突進しないと見つからない。中にはたいていアイテムがある。

こんなスタイルがイカしてるのだ!!

予備の武器



直接戦闘に参加しないとはいっても、やはり武器は必要だ。といっても武骨なものは似合わないので装飾品的な短剣を持っている。後衛からの間接攻撃用に、いやいやながらも手裏剣やスローイングナイフも持っているぞ。

ポーチ

冒険者としてのオシャレを演出する小道具。ろくなものが入ってない。

スクロール

持っているだけで魔法使いの雰囲気を作り出す。使うことはほとんどない。

服装

自分は魔法使いだ！　と思いこんでいるので、実用的なヨロイのたぐいはいっさい装備しないことにしている。そのポリシーゆえに自らコーディネイトした「魔法使いらしい」服装を愛用している。その服装はハタから見ればセンスのかけらもないアヤしげなものなのだが。しかし、他人の目を気にする必要のないダンジョンの中で、なぜこれほどファッションにこだわりを見せるのか不思議である。



杖

魔法使いのステータスシンボルである杖。魔力がこもっているという、自慢の品なのだ。



こだわり派

●ディー・A・ムーンさん(魔法使い志望、?歳)
究極の魔法使いをめざすダンション歴1カ月のビギナー。魔法の才能はあるようだが、そのセンスのせいでアヤしげなヤツと思われている。

お次はパーティの中の傾き者、「個性派こだわり主義」タイプの冒険者だ。この手のタイプはパーティの後衛に位置して援護にまわる魔法使い的なキャラクターが多い。「自分は魔法使いなんだ！」という自己主張が伝わってくるような、見た目を重視した装備を集めてるぞ。

リアルタイムRPGにおけるキャラクターのスタイルは、だいたいこんなものだ。実用性に走るか、それとも自分なりのこだわりでキャラに個性を出すか、好きな道に走ってみよう。

装飾品

魔法使いとしてのトータルコーディネイトを考え、魔力のこもった指輪やネックレスなどをアクセサリーにしている。アヤしげな雰囲気をかもしだす小道具だ。

あやしいアイテム



ダンジョン探索の途中で見つけた、何に使うかよくわからないあやしいアイテムをたくさん持っている。おまもりらしきウサギの足や、過剰な装飾が施された宝石箱、毒々しい緑色の液体が入ったポーションなど、いかにも冒険に役に立ちそうなものはひとつもない。なぜこんなものを持っているのか不思議ではあるが、妙なポリシーがあるため捨てられないようだ。

スイッチ：閉じたドアを開けたり、トラップを解除できるしかけ。押すと何が起こるかわからないものもある。
スクロール：魔法の呪文が書かれた巻物。時々、意味不明のメッセージが書かれたものも登場する。
ステップ：正面を向いたまま、横や後ろに動くこと。周囲を確認しないでやるとHPが減る。
装備：キャラクターが身につけたアイテムのこと。ダンジョンの中をさまよっていると豪華になっていく。
【タ行】
ダンジョン：城の地下牢の意。一般には、お宝とモンスターと冒険者がはびこる迷宮のことをいう。
地図：ないと迷ってしまう大事な紙切れ。
毒った：キャラクターが毒におかされた状態を指す。同様にマヒした状態を「パラらった」と言ったりする。
トラップ：パーティーをピンチに陥れる罠。プレイヤーに対してしかけられているものもある。これの外道ぐあいでゲームデザイナーの陰険さがわかる。
トランスポーター：瞬時に特定の場所へ移動できる床のこと。ワープトラップとも呼ばれる。
【ナ行】
寝る：HPやMPの減ったキャラクターを元の状態に戻すこと。自信があるなら、どこでも可能。
【ハ行】
バックパック：さまざまなアイテムを入れる背負い袋。どんな重いものでも、一定数までなら入る。
ハマる：①謎が解けずに立ち往生すること。②ゲームを途中でやめられなくなり、日常生活に支障をきたすこと。
ポーション：アヤしげな液体の入ったビンのこと。飲んでみないと効果がわからないものが多い。
骨：キャラクターが死亡した時、残すもの。
【マ行】
マウス：①ハツカネズミ。②カーソル移動が楽になる入力装置。慣れるとプレイがスムーズになる。
マジックアイテム：用途不明なものが多い。
魔法：使いこなすと重宝する超常現象。
モンスター：キャラクターの障害となる存在。食料となって冒険者を助けるものもいる。
NPC：プレイヤーが使うことのできないキャラクターのこと。助けを求めたり、無理難題を押しつけたりする。

アイ・オブ・ザ・ビホルダー ダンジョン探索リプレイ！

リアルタイム3D RPGの予備知識はマスターできたかな。それじゃあ、いよいよ実践編として『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』のダンジョン探索リプレイを紹介していくぞ。このリプレイというヤツは、実際にゲームをプレイした状況を文章にしてまとめたもの。いってみれば実況中継のようなもんだ。これさえ読めば、リアルタイム3D RPGのプレイがどんなものか一発で理解できるぞ。とりあえず、今回はキャラクターメイキングから次のフロアへの段階まで、という探索の範囲をリプレイにしてみた。なお、本文中の数字はP81のマップ上の数字と対応しているので、どの事件がどの場所で起こったのかすぐにわかるようになっている。マップを見ながら読み進めれば攻略としても役に立つぞ。それでは冒険の始まりだ！



⬅さあ、冒険を始めよう！　まずはじっくりキャラクターメイキングから。納得いくまでね。

いざ！　地下水路へ

ビジュアルシーンが終わり、キャラクターメイキングの画面になる。

「まずはリーダーだな。カッコよくて強いヤツにしよう。パラディンで決まりだ！」

１人めの冒険者をつくり始める。能力値を見てリロール（能力値を決め直す機能。数値は完璧にランダムで出てくる）をクリック。

「やっぱりモディファイ（数値を自由に設定できる機能）は邪道だよな。乱数にすべてをかけなきゃ。『ビホルダー』は能力値が成長しないから、ここが肝心なんだよね。とりあえず前衛だからSTRは18プラスでぇ。それと回復魔法もいっぱい使えるようにWISを16以上だろ。CONもHPを高めにしたいから16以上はないとねぇ…」

１時間後。ようやく１人めの冒険者が誕生した。すべての冒険者が作り出されたのは、それからさらに２時間半を要した。

こうして４人の冒険者は、とうとうダンジョンに足を踏み入れたのだった（①）。

「石が落ちてるぞ。とりあえず拾えるものは拾っておかないと。よし、いくぞ」

パーティーは探索を開始した。



➡落ちているものを拾うのはRPGの鉄則。それが石コロでもね。



リプレイに登場するパーティは、パラディン・ファイター／シーフ・クレリック・メイジという編成。ちょっと成長は遅くなるが、とりあえず何でもできる万能タイプ。果たして生き残れるか!?

探索開始だ！

スタート地点から奥に進むと、北側にドアのある小部屋にたどり着く。下水の格子の前には骨と小袋が落ちており、ドアの手前の壁にはレバーがある（②）。

骨はハーフリング（子供サイズの妖精）のものであり、小袋は鍵開け道具だった。とりあえず背負い袋にしまってドアを調べる。

「やっぱりレバーで開くんだろうな。あれ、ドアの向こうでなんか動いてるじゃん!?」

アイシャのホールドパースン（人型のモンスターを金縛りにする呪文）を準備し、レバーの前へと移動。一気にドアを開け放ち…。

「突撃ィィィィイッ！」

小柄なヒューマノイドモンスターが１体、こちらに向かってくる。ホールドパースンを唱え、固まった敵をランスロットで攻撃！

「４のダメージじゃ、ちょっと弱いか!?」

モンスターはアッサリ死んだ。どうやらファンタジー系最弱のコボルドのようだ。

「呪文、損した」

気をとり直して先に進むと、手前に北へのドア、奥に南へのドアがある。奥のドア付近には、アヤシげな文字が刻まれている…（③）。

「奥はちょっとアヤシいな。ここは順当に手前のドアから探索していくべし！」



➡最初にいろんなことができる地点。格子もクリックしてみよう。



⬅扉を開けると最初の敵が！　序盤では最強のホールドパースンを使った。



➡固まったモンスターを殴ると、たったの一撃で死んだ！　弱すぎだぞ、オマエ。



⬅とりあえず、スタート後、近い場所から責めていくのがセオリー!?

シカケを見切れ！

慎重に進んでいくと、コボルドの群れがワキワキと動いているのを発見（④）。ホールドパースンで固めてタコ殴りにする。ただしパーティも少々被害を受けたので、キュアライトウーンズ（下位の回復魔法）とキャンプで回復する。

さらに先へと進んでいくと、汚水の中から円盤が顔をのぞかしている（⑤）。

「なんだろ？　なんかのスイッチみたいだけど…。ええい、ままよ！」

円盤状のプレートに乗ると、目の前のドアが開いた。だが、一歩進むと同時に、ドアは再び音を立てて閉じてしまった。

「ん!?　感圧式センサーなのか!?」

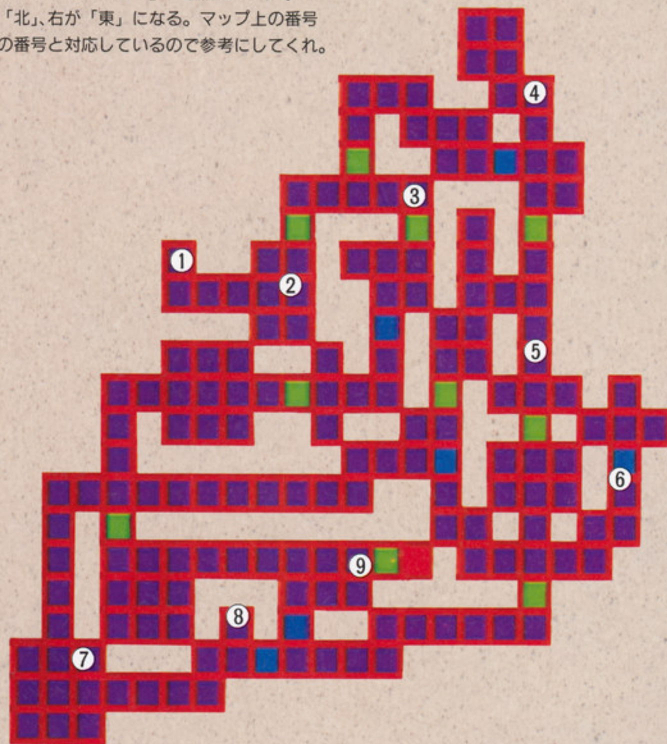
２度目の挑戦ではドアは閉じなかった。プレートの上に置いた石コロのために。



➡プレート式のスイッチは、上におもりを乗せればOKなのだ。

ダンジョンLv 1

『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』の最初のフロア。マップの上が「北」、右が「東」になる。マップ上の番号は、本文中の番号と対応しているので参考にしてくれ。



フロア1制覇！

さらにダンジョン内を探索していると、突然アイシャのレベルがあがった。

「ゲェッ！？　な、なんでぇ～？」

どうやらプレートを作動させて経験値がもらえたらしいのだが…。

「あんまりウレシくないぞ～」

その後、隠し扉が開いた直後にコボルドの集団に襲われたり（⑥）、ワームとの激戦の後、ホールでこのフロアの地図を発見したり（⑦）する。また、スクロールのあった壁のくぼみ（⑧）に、いろいろと試行錯誤の末にダガーを置いたら、突然、特別探索達成というメッセージが。さらにダガーが魔法の武器になるという珍事が発生する。

「なんだか、いろいろやってみるもんだな」

地図を見て確認したところ、探索していない場所は中央やや南のドアの中のみ。ドアを開き、ワームを倒しつつ中へ侵入。



➡すごくアヤしい特別探索。普通はあんまりこんなことしないよな。



⬅これが問題のドア。まず、プレートの上に持ってきた石コロを置くのだ。

奥のドアを開けるシカケ（⑨）はちょっと複雑だが何回かのトライでようやく見切る。

「なんでぇ、良く考えれば簡単じゃんかよ」

そのつぶやきをあざけるように、次のフロアへの階段が下に向かってポッカリ開いていた…。



➡何の前ぶれもなく、アイシャがレベルアップ。本当に起こるんだぞ。



➡これで壁のスイッチを押せば、ドアが開いて階段があらわれる。これでクリアだ。



開発者だってリアルタイムRPGにはまってるんだ!

リアルタイムRPGの、さらなるおもしろさを追求すべく、本誌取材班はビクターエンタテインメント社に乱入。同社の誇る4人のマニアに直撃インタビューを敢行した!

ダンジョンマスター2の開発スタッフ



永井敏幸氏

海外移植ゲームスタッフの一番エライ人。お酒が大好きで、焼き鳥などの庶民的食べ物にチトうるさい。



岩沢慶明氏

移植の話をすべて蹴っていた『ダンマス』の生みの親"ウェン・ホルダー"を落としたのがこの方。感謝²。



冨永和也氏

ビクターさんきってのダンマスフリークだ。とっても無口だけど、『ダンマス』をプレイしてるときは幸せそう。



前谷　格氏

入社しての初仕事が『ダンマス』で遊ぶことだったとか。今号から本誌P65で怪しいページを担当してるのだ。

『ダンマス』の生みの親"ウェン・ホルダー"はすてきな変わり者。

――今日は『ダンマス』について大いに語っていただこうと思ってやってきました。

岩沢　まずこれを言っておきたい。メガドライブで『ダンマス』をだすにあたって最初に悩んだのは、カーソルの移動のスピードなんだよね。

冨永　アメリカのは最初が遅いけど、日本のは(パソコン)後が遅くなるんです。

岩沢　普通だとグーって遅いですよね。だから何かのボタンと併用するか、押しっぱなしにすると速くなるとか、最初スッて速くて後で遅くなるとか、そういうくだらない話なんですが、使う身になってみれば大切な問題なんですよね。それをアメリカにいる"ウェン・ホルダー"に



➡まるで少年のように瞳を輝かせて話を聞かせてくれました。

相談したら、「ノコギリと同じだね。日本は引くけど、こっちは押す。これは文化の違いだね。」ってFAXが来たんですよ。結局やりたいようにやっていいってことなんだけど(笑)。

永井　シナリオもね、スーパーファミコンに入りきらないので相談したら、意味深なFAXが届いてきちゃって…(笑)。

岩沢　そう、例えでね、「月に向かうロケットが途中で軌道修正をちゃんとしないと全然違うところに行っちゃうんだよ」って(笑)。いったい何がいいたいんだろうって悩んじゃって(笑)。

永井　変えた方がいいって意味なのか、変えるとよんでもないことになるって意味なのか(笑)。

岩沢　直接答えないで、例えで答が返ってくる。

前谷　ん〜、哲学者だな〜(笑)。

リアルタイムだと、とにかくいろんなことが起こるんだよね

――『ダンマス』やってくと、いろんなことが起こりますよね。『ダンマス2』はどうですか?

前谷　『ダンマス』は、最初のころマル虫とかで苦労するけども、そのうちわかってきて、こっちの体力に自信があると画面をサブ画面にしちゃって、ひたすらダーってできちゃったんだけど、今度はそのへんができなくなっちゃう。

永井　敵が本当に生きてるみたいに動くからな。やっぱり戦闘もいろいろと工夫しないとね。

――私はいろいろやりましたよ。落とし穴に敵をうまく落としたり…。でも下に落ちても死なないでまた上がってきて、気がついたら後ろにいたりして(笑)。

前谷　結構強くて困るのが…でっかいネズミがいるでしょ。あれやるときは扉が閉められる場所で、ダメだと思ったらすぐ下がって扉を閉めちゃうっていう安全策をとってた。すぐ逃げられる階段の近くにいるとかね(笑)。



➡『ダンマス』の話が始まると、もう、どうにも止まらない人たち。



➡前谷さんは冨永さんを「ダンマスの師匠」と呼んでいるらしい。

冨永　相手が1匹の場合は4マス分の広いところにおびき寄せて、横にステップを踏みながら攻撃する(笑)。アクションゲームみたいだけど。

前谷　敵って、後ろからみると情けないですよね。あの、さすがのレッドドラゴンも後ろからみるとケツのでかいゾウみたいで(笑)。

永井　敵に出会うときの恐怖感ってあるよね。

前谷　やっぱ、マル虫に遭ったときは気持ち悪かったですね(笑)。あとファイアーデーモンですか?　あれも怖かった。

――ゴーストはどうでした?　扉を閉めて逃げたのに、スーって扉を抜けてきちゃったりしてビックリして肝をつぶしましたよ(笑)。

岩沢　ああゆう、こっちの心のスキをついてくるモンスターが多いよね(笑)。

冨永　味方を復活させるのに死んだ味方の骨を拾うっていうのも新鮮だった(笑)。

前谷　忍者のレベルって上げるの大変でしょ。忍者ってなんでもいいから投げるとレベル上がるじゃないですか。で、死んだ仲間の骨を投げながら歩いた。ちょっとえげつないよね(笑)。

※その後飲み屋へと続くのであった…。


アンデッドたちは賞金稼ぎを狙ってるんだろう？
キミをむざむざ危険な目に遭わせたくないんだ!!
ガッ
ぱっぱっ
?
タッドの言うとおりだ…
やめた方がいいぜ…メイルよ…
暗がりで　よくわかんなかったが生々しいゾンビだった…
油断したぜ…奴もこないだのミイラ野郎と同じく剣を持ってやがんだ
それも並みの技量じゃない
フオオ
剣を使うアンデッドども…どう考えても普通の奴らじゃねえ！
お前の力量でもミイラ取りがミイラになりかねないぜ



そして気貴き
エルフの
美少女剣士…
ビシッ
大魔導士マテリアルの
優秀な一番弟子！
ボク ただの 見習いなんだけど…
屈強にしてタフネスな
怪獣族の勇士！
大丈夫！
カチャ
カチャ
…なんか普通の
事件じゃなさそうだし
やっぱり 引き止めた
方が よさそう…
ちょ…
ちょっと
メイル…
三人寄れば
文殊のパワーって
言うじゃない!!
タッドと
ガウがいれば
アンデッドが
どんなに
強くたって
イチコロよお！
め…目が
もう 賞金を
手に入れた
気分になってる
くるっ
なにっ？
何か 不都合でも
あるのっ!?


ボクたちは
西の丘陵で発見された
古代英雄サリアリアの
墳墓遺跡調査に行く
途中なんだよ
そうだ
ガウ
そりゃ
仇討ちも
大事かも知れないけど
よかったら一緒に
サリアリア!?
ぴた
遺跡!!
どーしてそれを
早く言わない
のよッ
冒険者たるもの
たまには遺跡調査で
古代の勉強でもして
教養ぐらい
身につけないとねッ！
目が金銀財宝に
なってるガウ
さっ
行こ♡
おーい…
オレの
仇討ちは…？



…ここが
古代英雄の墓？
副葬品を盗られないように外からはわからないようになってるんだよ
もっとも　ここが発見された時には　もうすっかり盗みつくされてたんだけどね
ふーん
!!
なんですってー!?
!
誰もウソなんかついてないガウ
金銀財宝がないの!?
ウソつきィ



ぽっぷるメイル★ぽっぷるメイル★ぽっぷるメイル★


いったい誰がこんな…
でも　なんでひからびてんの？
ぞく
なんだってメイルがここに…？
ぺきっ
びくっ
……
……!!
はぁん…バイドあんたのしわざだったの？
あっ待ちなさいっ!!
ダッ
タッド！　ガウ！奴が犯人よ!!捕まえて!!



編集部では、みらいや先生へのはげましのお便りを募集してます!

イラストや感想も大歓迎!! どしどし送ってください!!

〒160 東京都新宿区坂町27—5
市ヶ谷光風ビル
㈱メガドライブ編集部
「ぽっぷるメイル・ファンレター」係

な〜んと『ぽっぷるメイル』は次回の9月8日緊急発売号でも見れちゃうのだ！『メイル』の冒険は次号白熱の展開に!! お楽しみに!!

財宝をめざすメイルたちの前に現れた謎の美女！はたしてメイルはお宝にありつけるのか？



つづく



INTERVIEW

GAME DESIGNER

安田 均氏

来年の春に発売予定のメガCD版『ロードス島戦記』。その産みの親ともいえる安田均氏は、ゲームならなんでもござれのゲームマニアだ。

エンタテイメントの小説が好きだった

創刊一周年記念のインタビューは、誰がいいか？　ここ数週間の編集部は、この話題で喧々ゴウゴウとなっていた。そんな中で、誰もが納得した人選、それが安田氏だった。

さっそく編集部は、とても忙しい安田氏にアポをとると、一路神戸へと向かった。東京から新幹線ひかり号でおよそ3時間、新神戸駅から徒歩で10分弱、グループSNEの社長室(？)で仕事をこなす安田氏に、われわれはついに会うことができたのである。

子供のころから小説が大好きで「少年ケニア」が印象的だった

——まだ、テーブルトークRPGが一般には知られていない頃から、安田さんはTRPG関連の本を書かれていますよね。初心者向けの紹介とかの…。私も好きで、よく読んでました。

安田　そうなんですよ。〝こんな面白いものの紹介を、他人に任せておけるものか！〟という意気込みでやってましたね。

——それ以前、たとえば子供のころとかに夢中になっていたものとかありますか？

安田　ぼくは、ゲームも好きだったんですが、当時はそれ以上に小説が好きで、いろんな小説を読んでいたんです。こう言うと文学少年を連想するかもしれませんが、全然そうではなくて、実際には冒険小説……「少年ケニア」を一番最初に読んで、すごく印象に残りましてね。そんなところから始まって、後は「西遊記」とか中国の古典とかはすべて読みましたね。

中学くらいからは、ミステリーを読み始めました。当時は日本ものではなくて翻訳ものが多かったですね。エラリー・クイーンとかアガサ・クリスティとかの。それで、おもしろいものだから、だんだん誰も読まないようなアリバイ崩しの作品とかフランスの心理派などを、中学の1、2年頃に一生懸命読んでました。

——絵に描いたような本好きの少年ですね。そうなるとミステリーの次はSFですか？

安田　そのとおりです（笑)。ふと気がつくと当時、小松左京さんとか筒井康隆さんがデビューしたての頃で、ＳＦが話題になり始めたんです。そうなると、SFがおもしろくておもしろくてね。中学3年の頃から高校まで、もうのめり込んでいました。といってもミステリーもときどき読んでいたし、ホラーなんかも好きだったんで……結局エンタテイメントを、なんでも読んでいたんですよね。

その後……ちょうど大学に入ったころかな。海外で「指輪物語」がすごい評判になってましてね。まだ翻訳なんか出てなくて、ペーパーバックを買い込んで読んでました。

まあ、本当のところを言うと、大学に入ったんで英語で小説を読もうとしたんだけど、ＳＦは難しくってね（笑)。ファンタジーは、パターンみたいなものがあるでしょ。みんな独自性のあるおもしろい話しなんだけど、文章がやさしい！（笑）読みやすかったんですよね。

それで、海外のハイファンタジーといわれる「指輪物語」から始まってル・グィンの「ゲド戦記」とかの異世界ファンタジーが、いっぱい出てたんですよ。ヒロイックファンタジーではコナンとかありましたけど、そういうのではなくて、マキリップが描くような幻想的なファン



⬆小説「ロードス島戦記」(角川書店）全7巻
原案 安田均／著 水野良
RPGリプレイ「ロードス島戦記」(角川書店）全3巻
原案 安田均／作 水野良とグループSNE

やっと人間性に目覚めました

タジーといった作品群ですね。そんな作品を大学の2、3年頃までは、月に少なくとも2、3冊は読んでました。週に1冊ぐらいのペースかな。で、大学の4年になって単位が足りなくなっちゃた。大変なことになった（笑）と思いましたよ。

自分で工夫してゲームを作っていたんだ

――ゲームも好きだったということですが、子供のころからいろんなゲームをやられてたんですか？
安田　子供のころは、普通の子供でしたよ（笑）。ぼくらの世代は自分たちでいろいろ工夫してゲームを作りましたね。たとえば「軍人将棋」みたいなのを作ったり、近所の市場やお店の名前で「モノポリー」を作ったりとかね。

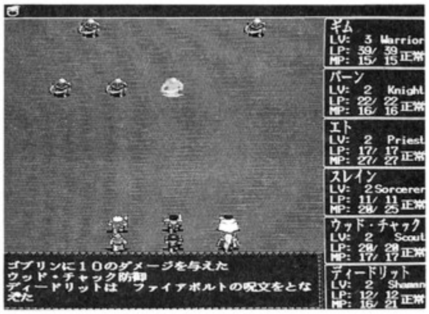
そういえば当時はまだ「モノポリー」はあまり日本には輸入されてなかったんですよ。そのかわり、「バンカース」という偽物がありましてね。弟とよく一緒に遊んでいた記憶がありますね。でも、やっぱり小中学校では、小説を読むことが多かったですね。

大学に入ったころに、変わった先輩がいまして…シャレものというんですか？　輸入されたゲームをいち早く持ち込んできて「こんなゲームがあるぞ！」って…。それが「モノポリー」と「アクアイア」というボードゲームだったんです。この「アクアイア」というゲームは、子供のころに〝こんなゲームがあったらいいな〟と思っていたゲームそのものでした。
――その「アクアイア」というゲームは、どんなゲームなんですか？
安田　「アクアイア」は、日本での知名度は低いですが、ボードゲームの好きな人にアンケートをとると必ず1位になる隠れた名作なんです。具体的には、ホテルチェーンをつないでいって、合併・倒産・吸収というのを繰り返しながら進めていくゲーム。こういうとありきたりのゲームなんですが、バランスがとてもいいゲームなので、1位になれなくても楽しめるんです。ドンケツにはなりたくない、3位よりは2位と、ひとりでも上を狙えるおもしろさがあります。

まあ、このように大学時代は、SF、その他のエンタテイメントとゲーム…まあ、まともな学生ではなかったですね（笑）。もちろん女の子とも付き合いましたけどね（笑）。

それで4年になってからは、単位がとれてない、それと翻訳の仕事をやらないかという話しがあって、かなり慌てふためいてました。当時ブームになり始めた〝幻想と怪奇〟という海外ファンタジーやホラー小説の雑誌を、紀田順一郎さんとか荒俣宏さんが作るので、好きならって声をかけられたんですよ。どうしようと悩みました。で、結局、ぼくの実力では翻訳で食っていけそうもないと思って、卒業して、就職する道に進んだんです。本当は、やりたかったんですけど……その時はあきらめちゃったんですよね。





⬆「ロードス島戦記 灰色の魔女」（ハミングバードソフト）



⬆「ロードス島戦記」は、パソコンでも大人気！　パーン、ディードリットなど小説やリプレイでおなじみのキャラクタがNPCとして活躍する。パーティに入れても入れなくてもプレイは可能だ！

ゲームの仕事をしようという人にも社会経験は大事だと思うよ

――就職はどちらになさったんですか？
安田　総合商社に就職したんです。なんと6年もそこで粘りましてね。えらい目にあいましたけど（笑）楽しかったことは楽しかったです。
――会社勤めをすると、世の中に対する見方とかいろいろと変わりますよね。
安田　そうなんです。やっと人間性に目覚めましてね（笑）。普通の人はこうだったんだと。

ゲームの好きな人で、ゲームに関連する仕事をしたいと思っている人が読者の中にもいると思いますが、一度会社勤めをして社会を知ることは、後々すごく大事な経験になると思いますよ。ぜひ、これは主張したいですね。

今、プロで仕事をなさってる方でも、ゲーム浸りの人生を送ってしまった方がいますが、それよりも社会で経験するような人との付き合い方とか、クリエイターにも絶対必要なものを肌で教わってくるほうがいいですよね。

ゲームももちろん楽しいんですが、人生のゲームもなかなかおもしろいですから。ちょっと説教臭くなるけど、ゲーム好きのみなさんに言っておきたいことなんです。ですから〝安田さんのせいでゲーム浸りになって、人生落ちこぼれた。責任とってくれ！〟なんて言わないでくださいよね（笑）！
――ゲーム、とくにRPGを楽しむには、そういう様々な経験があったほうがいいですしね。
安田　そうですよ。たとえば、ゲームを作りた



⬆ゲームのことを話し始めると、目が輝き出す安田氏。子供のころから小説が好きで、多いときは、週に1冊のペースで原書を読みあさったという。

いという人とよく話す機会があるんですが、極端な例でいうと〝ぼくは「ウィザードリィ」が好きで「ウルティマ」が好きです。だからこの2つを混ぜたゲームにさらに「マイト＆マジック」を加えて作ったんですが、どのソフトハウスも相手にしてくれません。安田さんならこのゲームの良さがわかってもらえるはずです〟という人がいるんです。でも、これは根本的に間違っています。ゲームというのはアイデアとオリジナリティが大事なのに、それがない。もし、ちゃんと社会経験してたら、そういう考え方が身につくはずなんですよ。

自分たちだけで遊ぶ分には真似してもまったく構わないんですが、いったん世の中に出すとしたらオリジナリティが勝負でしょう。それが常識だと思うんですよね。ゲームがおもしろくなるためには、視野を広く持って、他人が思いもよらなかったものを、誰にでもわかるベーシックな部分にくっつけることが必要なんです。ぼくは、そう思ってやってきました。

「アクアイア」を作ったゲームデザイナーも言ってるんですが〝「モノポリー」みたいな経済ゲームはすでにあったけど、自分が作りたいのは、世の中の実際の動き、千差万別なあらゆる広がりみたいなものをゲームに持ち込んだもので、それに囲碁のような陣取りゲームのおもしろさを加えたい〟と必死で悩んだ末にできたのが、あの「アクアイア」だったわけです。こういった考えを持っていれば、やっぱり新しくていいゲームができるんですよ。



⬆株式会社グループSNE 代表取締役。TRPG「トラベラー」や小説「ドラゴンランス戦記」などの翻訳を手掛けるかたわらＲＰＧの発展に寄与する。

RPGを始めたころは何がなんだかわからずにプレイしてたな

――RPGを始められたきっかけというのは、どんなものだったんですか？

安田 もともとゲームというのは好きでしたから、ずっと遊んでいたんですが、会社を辞めたのは、翻訳をやりたかったからなんです。ゲームで食べていこうなんて気は、なかったな。

当時からウォーゲームというのはあって遊んでいたんですが、ちょっと肌が合わなくて時々

RPGをもっと楽しむためには いろんな経験をするべきなんだ

ロードス島戦記の歴史

1986年８月……コンプティーク誌上にて「ロードス島戦記」リプレイ第１部連載開始
1987年５月……「ロードス島戦記」リプレイ第２部連載開始
1988年４月……小説「ロードス島戦記 灰色の魔女」発行
1988年８月……「ロードス島戦記」リプレイ第３部連載開始
1988年９月……パソコンソフト『ロードス島戦記 灰色の魔女』発売
1989年２月……小説「ロードス島戦記２ 炎の魔神」発行
1989年５月……カセットブック「ロードス島戦記 眩惑の魔石」発行（93年１月に最新５巻発売）
1989年８月……コンプティーク９月号にて「ロードス島戦記」リプレイ終了
1989年10月……コンプコレクション「ロードス島戦記コンパニオン」発行
1989年12月……「RPGリプレイ ロードス島戦記Ｉ」発行
1990年２月……小説「ロードス島戦記３ 火竜山の魔竜（上）」発行
1990年６月……ＯＶＡ「ロードス島戦記」１発売（91年11月に最終13巻発売）
1990年７月……小説「ロードス島戦記４ 火竜山の魔竜（下）」発行
1990年10月……「RPGリプレイ ロードス島戦記II」発行
1991年３月……小説「ロードス島戦記５ 王たちの聖戦」発行
1991年６月……コンプコレクション「ロードス島戦記コンパニオン２」発行
1991年８月……「RPGリプレイ ロードス島戦記III」発行
1991年12月……小説「ロードス島戦記６ ロードスの聖騎士（上）」発行
パソコンソフト『ロードス島戦記II 五色の魔竜』発売
1992年７月……PCエンジンソフト『ロードス島戦記』発売
1992年12月……カードゲーム「ロードス島戦記 戦乱の覇王」発売
1993年７月……小説「ロードス島戦記７ ロードスの聖騎士（下）発行



⬆OVA「ロードス島戦記」全13巻。総監督に永丘昭典氏、キャラクターデザインに結城信輝氏を起用。声優陣にも草野穀、冬間由美など人気キャストを揃えている。



➡コンプコレクションスペシャル「ロードス島戦記OVA記録集①」（角川書店）

ウォーゲームのようなトラベラーでした

やる程度だったんです。そんな時、海の向こうでは「D&D」が話題になっていたころで、SF雑誌にも広告が載っていたんです。ところがゲームとは記してなかったんですよね。あやしいドラゴンの絵とかが描いてあったりはするんだけど…で、よく読むとどうやらゲームらしい。じゃあ取り寄せてみようってことで、「D&D」と「トラベラー」を送ってもらったんです。で届いた箱を開けてみると〝なんじゃこりゃ〞（笑）だったんです。ゲームのはずなんだけど、コマはない、ボードもない。入っているのは本と変な形のサイコロだけ。そこにタイミングよく、今、ウィザードリィRPGをやっている佐脇くんが大学の後輩として入ってきてね。それでやってみようということで、ボードゲームをやってた仲間を呼んで、始めてみたんです。

それでやったのが、まるでウォーゲームのような「トラベラー」。今思い出しても恥ずかしいプレイだったんですが、教えてくれる人もまったくいませんでしたからね。とりあえず、キャラクターを作って戦闘して経験値を稼げばいいんだなって…これがぼくのRPG初体験です。



「D&D」もその時一緒にやったんですが、これもやり方がよくわからなくて…。とりあえず町があって、店があって、洞窟があって、モンスターがいる。これだけならすぐできたんですが、もうひとつ砦がある。これが何のためにあるのかがわからなかった。RPGというのがわかっていれば、砦の入口で普通なら中に入れてもらう交渉をするところなんですが、結局砦から矢を射かけられてしまったんです（笑）。

まあ、やっていくうちにわかってきました。

――RPGの初めてのプレイなんて、みんな似たり寄ったりですね。その後はどうでした？

安田　それで、RPGはおもしろいと、あっちこっちに紹介の記事を書いていたんですが、そのころ、パソコンでも「ウィザードリィ」や「ウルティマ」が出てきたころなんです。

友人に、RPGならパソコンでもこんなのがあるよって教えてもらいましてね。ぼくもその当時は、まったくコンピュータがわからなくて、とりあえずその友人の家に行ったんです。そこで見せてもらったのが「ウルティマ」だったんですよね。もうしびれちゃって、6時間ぶっ通しでマシンを占拠しました。友人の話では「ウィザードリィ」というソフトもあって、それは「D&D」を取り込んだようなものらしい。そう聞いたら、もう欲しくて欲しくて…。結局、



⬅「ロードス島戦記　ファリスの聖女」で、魔神戦争の時代の6英雄を中心にストーリーを進めているコミック。㊕PCエンジン誌上において連載中。山田章博氏の秀麗な絵柄で人気を博している。

アップルIIを買っちゃったんですよ。

「ロードス島戦記」が終わって 次は「新ロードス島戦記」です

——「ロードス島戦記」を始めたきっかけは？

安田　ヒョウタンからコマですね（笑）。「ロードス」を始める以前から、RPGを紹介するにはリプレイの形がわかりやすいなと思っていたんです。それで、「D&D」の紹介をしてほしいとコンプティークさんから依頼されたときに、じゃあリプレイでやりましょうと。それで、水野くんが前からやっていたキャンペーンをもとに始めたのが、「ロードス島戦記」のリプレイなんです。最初は、あんなに人気が出るとは思っていなくてね。コンプティークさんには「福袋」というのがあって（笑）、これがダントツ人気だったんです。だから、2位になれたらいいよね、なんて言ってたんです。ところがフタを開けてみたら、アッという間に1位になってしまった。これが「ロードス」の始まりですね。

——その後、小説化とかゲーム化、OVA化とかが始まるわけですね。

安田　小説は、最初リプレイをまとめようと話をしていたんですが、ゲーム化の話なんかもあって、原作が欲しかったんです。ところがリプレイのまとめはいろいろと難しい問題があって、ならば水野くんに小説を書かせようと。でも当時、彼は勤め人だったのでどうしようかと考えた末に、グループSNEを設立して水野くんに小説を書いてもらったんです。「ロードス島戦記」というのは、ゲームとかリプレイの部分ではぼくもいろんな意見を出したし、サジェストもして、共有でレイアウトしたり作ったりしたんだけど、小説や創造世界に関しては、もう水野くんの世界なんですよ。

それで、小説が進んで、いろんな展開があって、現在にいたるわけなんです。

——新しく始まった「新ロードス島戦記」ですが、その魅力とかはどんなところですか？

安田　「新ロードス島戦記」では、今までやってきた「ロードス島戦記」よりも過去の時代を舞台に展開していくことになっています。魔神戦争の時代ですね。コミックでは、すでに㊙PCエンジンで山田さんが展開してますよね。その時代の6英雄というキャラクターの陰で活躍していた数多くの英雄たちに、リプレイはスポットを当てていきます。小説、いわゆるメインのストーリーは書き下ろしで水野くんが書きます。それでリプレイは、高山浩とグループSNEが総力を上げてとりかかって、まさに一騎当千の強者たちで作ってます。今回は、小説とリプレイが同時進行的に動いていくなど、前回よりもおもしろいものになると思いますよ。みなさん期待していてください。

ロードスは瓢箪（ひょうたん）から駒（こま）ですね



イラスト／館尾 冽

↑1993年のコンプティーク8月号より始まった「新ロードス島戦記」。パーンたちの時代より30年前、魔神戦争の時代を彩った英雄たちを描く。リプレイで活躍するのはミレウス、オーディア、アジール、ティエル、ヴォルクの5人。小説は、水野良氏の書き下ろしになる。



←1994年の春に発売予定のメガCD版の「ロードス島戦記」。CD-ROMならではの高品質な画面が、ロードスの魅力を引き立てる。

見切り人生

SHOOTING ZONE

文：見切早雄　TEXT BY HAYAO MIKIRI
その④『最新STGをレビュー』

先日、本誌のレビューであまり評判のよろしくなかったSTG『エリミネートダウン』を買ってきた。なぜか？　答えは決まっている。STGマニアはああいう、ぐちゃぐちゃごちゃごちゃしたバイオメカノイドっぽいグラフィックを見ると、しんぼうたまらんのだ。「彼らを壊したい……いじめたい……」そんな思いこそSTGマニアの真髄である。しかし新宿のカメラ屋で、店員にでかい声で「はぁいエリミネートダウンいっちょう〜！」と叫ばれたのにはまいった。まったく穴があったらもぐりこみたい心境であった。

で、このゲームどうだったかと言えば、けっこう面白い。すくなくともSTGマニアなら買って損はない1本である。すみずみまでリキが入っていて、ちゃんと攻略法次第で進める快感がある。「ボスはすごいが通常ステージがつまらない」というジノーグパターンか、「やたら制作者側はやる気だがゲームとして遊べない」『サンダーフォースⅣ』パターンを想像していたので、ちょっと得した気分。

しかし、たしかに難点もたくさんある。まず自機のショットが異様に弱い。威力もないが、判定が上下1ドットしかないのではないかと思えるほど細い。ゆえに、いくら撃っても敵が死ななかったり（実は当たってない）、ザコににじり寄られて触れ殺されるという事態になる。また、難易度は超がつく。そこで、このゲームはまずイージーに設定（「普通の難しいゲーム」になる）し、ジョイスティックの連射をめいっぱい入れることをおすすめする（RAPID をONにしても連射が甘いのだ）。そういう愛のないトコロさえ直せば、大変な傑作になったかも。あと、音楽だよね。どうもSTGといえばギターの効いたハードロックというのがパターンだが、この作品も例外ではない。しかし、どうもカッコワルイ……内容のほうが進歩的なんだよね……。そこだけ古く感じてしまう。とにかくソフトビジョンさん、次も期待しちゃうのでこれからもがんばってくださいね。

あっそうそう、このゲームもご多分に漏れず「クレジット」というものが……。忙しい中、ちょっと息抜きにとプレイしたゲームにまで「ここまで！」と言われてみなさい。もう悲しいっすよ。

しかし、このゲームに限らず、STGのでっかいメカのデザインを見るのは楽しいよね。それがガンガン動いたり、壊したりする快感がまた……。とくに、どこが顔やら足やら、生物やら機械やらわかんないメカノイドとか、思いっきりキレたデザインのやつは大好き。もとがギーガーとかターミネーターだとしても、世界的にみてもモンスターの最前線なんじゃないかな。こういう才能は、TVゲームという分野ができて、広く外に噴出したわけだよねえ。

今年はメディア先行とはいえ、恐竜が注目されている。やっぱりみんなモンスターがほしいのだ。それも新しいイメージの、見たことのないヤツが……。マリオやストⅡが映画になるのも、TVゲームが今イメージの最先端であるということなのだ。

ところで今回『スラップファイト』もレビューしようと思ったんだけど、これがなんと品切れ。古いゲームだけど面白ければいいか……と思ったらこんなに売れてたなんて、やっぱみんな面白いSTGに飢えてるのかなあ。



久々にさわいだSTGマニアの血…

みきり・はやお

最近、本業のマンガが絶好調。そろそろ書店のサイン会開催？　の噂もある。もちろんそっちは本名でやっているが、過去はゲームライターと暗い。

　イラスト：赤津みづは

師範代大堀の

跳んだりはねたり ACTION ZONE 踏んだり蹴ったり



TEXT BY YASUHIRO OHORI



愛車でのドライブほど素敵なゲームはない!?

子供の頃からのあこがれだったミニ・クーパーを買うために、スロットで車を買う計画を発動、この2ヶ月毎日早起きをしてスロットで資金集めをしていたのだが、目標額200万のうち100万しかたまらなかった（ギャンブルだけで2ヶ月で100万たまれば御の字だが…）。普通の人なら頭金100万もあれば200万の車などローンでラクラク買えるのだがフリーで仕事をしている私などは、社会的信用度ゼロ、ローンの審査など5万でも通らないというわけで、免許取得後ミニにいきなり乗る計画はあえなく敗退。

（こうなったら何でもいいから車を買ってやる!!）なかばヤケになって、現金100万・印鑑証明・実印を持って即日車を手にいれる計画に変更。中古車センターを何軒も回ったのだが、ターゲットの車を決めていざ見積りを出してもらうだんになって、30万以上の物を買ったことがないという貧乏性が炸裂。印鑑をつく前に、逃げ出してしまうことに(弱すぎる…)。そうこうして車がないのだ状態が続いているところに『ランドストーカー』で仕事を一緒にした内藤君からタイムリーにも「僕のセカンドカーのビート買わない？」との電話が。このチャンスを逃したら一生カーオーナーにはなれないと思い、一念発起でキャッシュで購入したのだ。町中で人が乗っているのを「ツーシーターでしかも軽なんか死んでも買わないでしょ」と思っていたビートだが、いざ自分のものになるとこれがかわいいかわいい。毎日車につきっきり、購入して1週間で1000キロ走破してしまうほど。

アクションゲームばっかりやって、ドライブゲームなど眼中になかった僕が、はじめてその楽しさにめざめたのだ！

それからというもの、ゲームセンターに行ってもアクション一辺倒だった僕が、いままでやったことのない『バーチャレーシング』をバリバリやりまくったり、『ファイナルラップ』で通信レースに燃えたりの毎日（アクションゾーンでこんなこといってもいいのか？）もちろん実車ビートの運転も、僕が運転するのだからゲームそのもの、車両感覚も当たり判定として認識、夜の首都高速を見切早雄さんの「見切りの美学」よろしく、このカーブはこの速度で曲がり切れる・この車は16ドットあいているのでよけられる等々。制限時間以内だったら、看板にぶつかってもへっちゃらとまで思っていまうほど(最後のはウソ)。ゲーム感覚の運転がここまで通用してしまうので、ひょっとしたら僕は天才ドライバーかと思い上がってしまうほど。しかし、ある程度まではゲーム運転が通用したのだが、実際の交通状況はゲームとはちょっと違っていた。たとえば、交差点でいきなり信号無視してくる「ボ○老人」、突然わき道から出現する「買い物ちゃりんこババァ」等々、あまりにも不確認イベントが多すぎるのだ！

つまり、ほんとにこんな細かい設定のゲームがあったら思わず「ふざけんなバカ！」とどなってしまいそうな状況が5秒に1回はある。しかも、当たると死ぬかケガをするという緊張感。ゲームがいかに楽しいか、楽しいゲームとは一体何なのかがよーくわかったような気がした。車購入後2週間目、100キロ運転して疲労困憊したある日、襲い来る睡魔と闘いながら、駐車場までなんとかたどりついたもののやはり睡魔には勝てず1秒睡眠、ビートのリヤエアインテーク横に大きなへこみが塗装・板金込みで被害額10万。ゲームならリセットするのに…。



おおほり・やすひろ

かつては辣腕ゲーマーとして業界を荒らしまわっていたが、年をとるにしたがっておとなしくなっている。そのせいか、仕事もゲーム制作と裏方になってきた。

イラスト:遠藤圭一郎

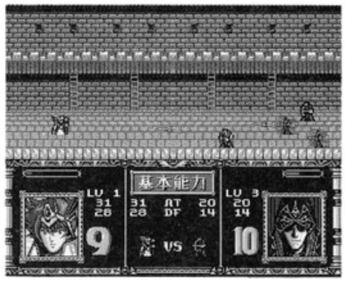
ひるむな痛恨100連発!

RPG ZONE

どれちょっくら RPG

Romaya Paride Gokaniiko

真夏日の寝苦しさを吹き飛ばす キイチロウお勧めのこの1本!



●戦闘シーンも「ラング」の魅力のひとつ。『II』でも期待大だ!

みんなもう知ってると思うが、メサイヤがやっと重い腰を上げて『ラングリッサーII』の開発を再開した。今回はそれを祝して、あの名作『ラングリッサー』について過去を振り返って語ってしまおう。

はっきり言ってしまえば、『ラングリッサー』はシミュレーションゲームである。では、なぜこのRPG ZONEで紹介するかというと、私がとってもうれしいからである。どうか勘弁願いたい。

さて、『ラングリッサー』の魅力といえば、まずキャラクターの個性である。RPGでは定番とはいえ、各キャラが自らの役割を演じきっているのは見事といえよう。レディンにしてもナームにしてもゲームにハマッている間はもちろんのこと、ゲームが終わった後でもその面影が頭の片隅に残っている。ランスにいたっては、夢にまで見る（は大げさだが）ほどである。その存在感は、他の名作と呼ばれるRPGにもひけをとることはない（ちなみに私のごヒイキはテイラーくんである)。

もちろん、クラスを採用した成長システムが、キャラクターの魅力をさらに引き出していることも忘れてはならない（やはりテイラーはサーペントナイトであろう)。各キャラクターを自分好みに成長させるのは、まさにRPGの醍醐味である。

そして、シナリオ（というよりは演出）の見事さも特筆ものである。シナリオごとに練りこまれた演出の数々が、まったく飽きさせることなくゲームをプレイさせてくれるのだ。まだゲームをプレイしていない読者のために、詳しいことには触れずにおくが、アッと驚く展開の連続に、きっと君は手に汗を握ることだろう。

こうみると、『ラングリッサー』の魅力とはシミュレーション的な部分ではなく、RPG的な部分なのだと言えそうだ。

では、今年の夏休みは、すでにプレイしたことがある君も、まだプレイしていない君も「ラングリッサー」で熱くなろう!

畠山（はたけやま）キイチロウ

すでにいい歳だというのにゲームに狂っている妙なオヤジである。持病の神経痛にもめげず、徹夜でゲームをする根性は見上げたものだ。が、老い先は短い!



こだわり横丁

～今月のテーマ～

エクリプスにこだわってみる

つい新しいモノにハマッてしまう。これは親譲りの悪癖である。実は今、『魔獣闘将伝エクリプス』にハマッてしまっている。そこで今回は、この「エクリプス」のキャラクター作りについてこだわってみよう。

このゲームは本誌で展開しているメイルゲームだが、年甲斐もなく参加したくなったので、周りの編集部員を「自ら参加しなくては、本当の問題点は見えない!」の言葉で巧みに誘いつつ、キャラ作りに頭を悩ませたのだ。

何度も言うようだが、キャラクター作りはイメージ優先が王道である。まず私は、女キャラを作ることに決めた。となれば、自と種族は決まってくる。そこで次に性格を考えた。やはり残虐なイメージがほしい。マーメイドは違う。ハーピーでは役不足。ラミアだ! よしよし、これでキャラの基本線は固まった。後は、特性値である。ラミアなら前衛タイプ…ドラゴンにだって負けたくない。そこで私は武力に80ポイントを投入することにした。さて、残り19ポイントをどうするか? ええい! たかが19ポイントなど統率力に入れてしまえ! もちろんこのキャラクターは将軍である。その他の項目など考えるまでもなく決まった。やはりキャラクターはイメージが重要である。

え!? アリスルーラがキメラになってるって! ラミアだよ。イメージ狂っちゃうな!

イラスト:たつね真

これであなたもSLGマニア **SIMULATION ZONE**



How To Fun SLG

祝!㊕メガドラ一周年! 今回は武将列伝特集だ!

今号で㊕メガドライブは1周年を迎える。こりゃめでたいということで、「SLG」も記念に武将列伝特集をお送りする。今回紹介する2人の武将はマイナーとはいえないが、筆者にとって非常に思い入れのある人物。今回からはいつもとはちょっと変わった観点で紹介していくぞ。(軍師　天野)

MD

武将列伝

上杉を支えた名参謀・直江山城守兼続

謙信亡きあと、上杉家を継いだ景勝を政治・軍事の両面から補佐したのが直江山城守兼続だ。景勝の腹心ともいわれた兼続は、上杉家の執政として民政・軍事に敏腕をふるった。さらに兼続は文学をこよなく愛する才人であったという。こうした兼続の才能は内外問わず高く評価され、太閤秀吉により上杉家が会津若松城主120万石に封じられた際、兼続には出羽米沢城30万石が与えられている。戦国SLGに登場する兼続は「上の下」クラスの武将として位置づけられている。現実の兼続の活躍からすれば、もっと評価されてもいい武将のひとりではないだろうか。

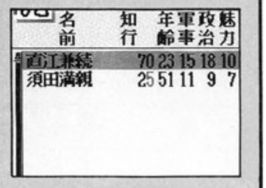




⬆『武将風雲録』なら政治は90台でもいいかも。

⬇『乱世の覇者』での兼続。見事な智勇兼備ぶり。



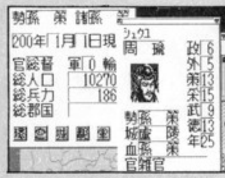


➡伊達政宗に匹敵する能力を持つ『天下布武』の兼続。

知勇兼備の美将軍・周瑜

小覇王と呼ばれ、呉の礎を築いた孫策。その孫策と義兄弟の契りを交わし、孫策亡きあとも後継者の孫権を補佐した名将がいた。その武将こそ周瑜、字は公瑾。水陸両軍を率いる大都督を務め、赤壁で自軍の倍以上もの魏の軍勢を打ち破るも若くして没した悲劇の名将だ。周瑜は容姿端麗にして優雅な将軍であり、人々から「美周郎」と呼ばれ親しまれていたという。ゲームでも周瑜は文武に優れた武将としてトップクラスに位置づけられている。が、筆者は周瑜を軍師としてよりも将軍として活躍させたいと考えている。周瑜ほどの人物ならチマチマ町を発展させるより、戦場で華麗に戦わせたいのだ。

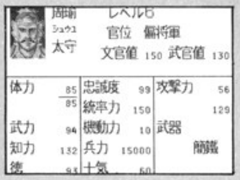




⬆『天舞』での周瑜は優秀な将軍。筆者の好みに近い。

⬇『三國志III』の周瑜は超優秀だが軍師タイプだ。





⬅並みの武将じゃかなわない『三国志列伝』の周瑜。

軍師　天野

ぐんし・あまの。三度の飯よりも歴史シミュレーションが大好き。『日本国民軍師化計画』を胸に埼玉惑星からやってきた恐怖の大王である。しかし、猫に教えていたりするだけの大ボケかもしれない。

1周年記念プレゼントだ!

今回は特別記念ということで、軍師が光栄さんの発表会で手に入れた『元朝秘史』のテレホンカードをこっそり2名の方にプレゼントするぞ。テレカをほしい方は、意見や紹介してほしい武将、イラストなどをそえて本誌「SLG⑦」係まで応募してくれ。しめ切りは8月末日まで。待ってるぞ!

『元朝秘史』テレカを2名様にプレゼント!



移植捜査団

Written by
リアル鈴木
Illustration by
見田航介

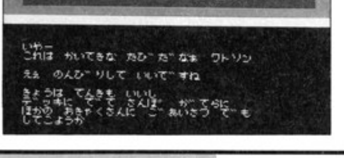
『ミシシッピー殺人事件CD』なんてソフトがあったら、ちょっと気になる……



SOFT DATA

1986年10月31日、ファミコンにて発売。メーカーはジャレコ。当時としては大容量の1M+256Kであった。もともとはパソコンソフトの移植である。

主人公のチャールス卿と助手のワトソンを操作し、豪華客船内で起こった殺人事件の謎を解明することが目的。乗客は男女7人。船室数は20以上。途中、主人公が突発事故で死んでもコンティニューが無いという問題あり。現在、中古屋で入手可能か？



⬅当時の大ヒット作品。が、いま遊ぶのは少々辛い。

PROFILE　リアル鈴木

ゲーム誌、攻略本などを手掛けるゲームライター。大の美女ゲー好きというウワサがあるが、事の真偽は定かではない。最近は常に、リラルル　ラリルルしている。

STAGE 4：『ミシシッピー殺人事件』

1986年、年号もまだ昭和という時代……。この作品は世に登場したわけです。そうです、いわゆるファミコン全盛時代、どんなクソゲーでも何十万本も売れていた頃のお話です。そんなわけなので、当時はこのソフトも当然のごとく大ヒットしたワケでして……（だからといってこの作品のことをクソゲーと言っているワケではない)。だから、レトロゲームの話をすると、必ずタイトルがあがったりします。まぁ、そのくらい印象に残るゲームであったと言えるのではないでしょうか。

では、どの辺が印象に残ったのかと言えば、当時のファミコンでは初の本格アドベンチャーゲームであったということがあげられます。『ドラクエ』を初めてプレイしたときのような印象度とでも言いましょうか、良い意味でも悪い意味でも〝初の…〟というのは印象に残るものです。そして何と言っても、お世辞にもよいとは言えない操作性。主人公の歩く速度、ナイフや落し穴などの信じられないようなトラップ。超難解なストーリーとは裏腹に、コンティニューが無いなど、問題点も多く存在しました。おそらく、ソフト購入者の5割以上の方が解いていないと思います。しかし！　だからといってよかった部分がないワケではありません。「じゃあ、どこがよかったんだよ！」と言われると多少返答に困る部分がありますが、ノーマルなテキストアドベンチャーではなく、主人公を実際に動かして事件を解決していくあたり、かなり斬新なのです。

そこで（何が〝そこで〟だか…)、この作品を現在の技術で甦らせたらどうでしょう？　例えばMEGA－CDで。これはきっとおもしろくなりますよ！　シナリオは多少手を加えるにしても、画面をサイドビューからなんと3Dに。主人公の視点から周りを見られるようにして、画面は実写取り込みに。会話はPCMで、コンティニューも当然つけたい。だが、コンティニューがあるミシシッピーなんて……という方のために、コンティニューの「ある」、「なし」をオプションで選べてしまうという親切設計も捨てがたい。ちなみにセーブ関係のコマンドは、助手の「ワトソン」のコマンドを選択することによって可能な『スナッチャー』状態。うーん、これはおもしろくなりそうだ！　既製の作品では『夢見館の物語』のようになればベスト。

この記事を読んだソフトハウスの皆さん、考えてみませんか？　知名度もあるし、絶対ヒット間違いなしですよ!!（ホントだってばぁ～）

Saint Princess 超女王様伝説 ☆セント★プリンセス

第4回 マルカツMD出張版

聖姫の闘技場

コンプRPG誌上で好評展開中の超誌上読者参加ゲーム『超女王様伝説セント★プリンセス』！　本編は2人の超女王様の命により、5人の聖姫を奪いあう超サバイバル！　ここではその聖姫と直接対戦!!

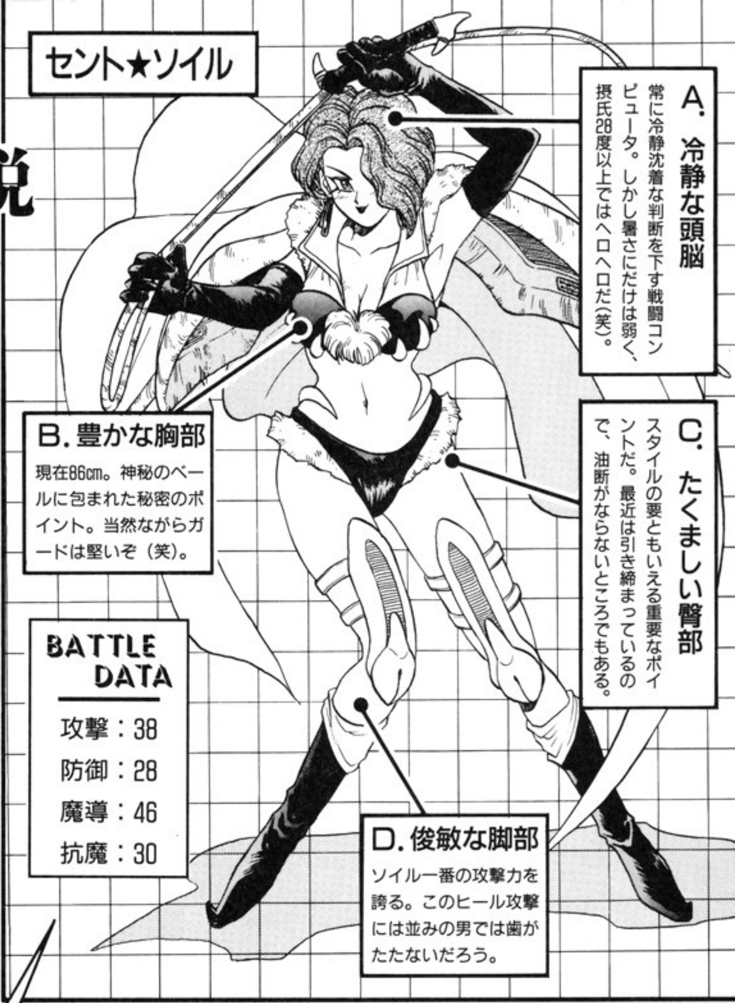
NEW誌上格闘ゲーム始動!!

対戦方法は超シンプル！　キミは右図のA、B、C、Dの4ヵ所にアタックパワー「10」のポイントと、スペシャルアタックの「★」を割り振るだけ！

聖姫もキミたちと同様にパワーを割り振って防御してくる。

キミたちが勝つためには、4ヶ所のポイントの内、3ヶ所以上で聖姫のディフェンスポイントを上回らなければならない！

スペシャルアタックは無条件で勝ちとなるが、聖姫と同じ場所に割り振っていた場合には、聖姫のディフェンス成功となる。また、同じ場所に同ポイントを割り振っていても聖姫のディフェンス成功となってしまうのだ。脳みそを振りしぼってポイントを割り振ってほしいゾ！



セント★ソイル　秘密のプロフィール



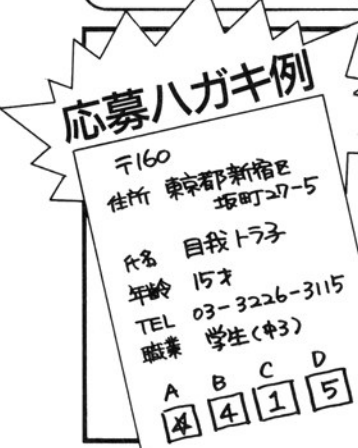
本名はセント★ソイル。象徴幻獣に麒麟を従え、土星を守護惑星に持つ。男性神〝エルンシャ〟の一部を成す。

無口無言、冷静沈着を絵に描いたような彼女であるが、意外にも温泉好きという年寄りくさい一面も持ち合わせる（笑）。

アクアとウッドのひそひそ攻略ヒント

アクア▲ソイルちゃん、最近ダイエット中なんですって。
ウッド◆なぜ？
アクア▲なんでもお尻にお肉がついちゃったとかで、毎晩お風呂でお尻をマッサージしているんですって（笑）。
ウッド◆女の子ならスタイルを気にするのは当然だけど、想像したくないですね〜。
アクア▲だから今はお尻の防御力がとても高いと思うわ（笑）。
ソイル●…………。
アクア▲あっ、ソ、ソ、ソイルちゃん。いつからそこに!?
ソイル●……。（にじり寄る）
アクア・ウッド■い、いや、こないで。……ぎえぇーっ!!

■（監修）きくたけ&St.　世界館　（え）吉崎観音



超簡単！ 応募方法

むずかしいことは何もいらない。上記のルール説明を読んだキミは、左の応募ハガキの例を参考にして、聖姫に挑戦するだけでいいのだ！（キッパリ）

ただし聖姫によって防御が得意なポイントと、不得意なポイントがあり、それを読み取ることが勝利へのカギとなるんだ!!

これが賞品だ!!

聖姫に勝利したキミには、超豪華粗品『超女王様テレカ』特製2枚組セットをプレゼント!!　このテレカ2枚組、同じ絵柄でありながら、1枚はスタンダード、そしてもう1枚はムフフな内容という嬉しいもの（笑）。

賞品は勝利者の中から抽選で50名様に送らせていただきます。



宛先　〒160　東京都新宿区坂町27-5　市ヶ谷光風ビルディング　コンプRPG編集部「聖姫の闘技場①」係
締切は8月31日（当日消印有効）、発表は10月8日発売の本誌9号の予定だ！

読めば読むほど食べたくなる。

なめこクラブ NAMEKO CLUB

団長の言葉

今回からハガキを紹介した人にテレカをプレゼントすることにしました。イラストなんかも募集しているから、どんどん送ってくださいね。まっちょるよ。

ようこそ、なめこクラブへ　ビジュアルアーティスト寺沢武一氏の巻

マックを駆使してビジュアルを……。



⬇黒で統一された寺沢氏の書斎。アダルトな雰囲気が漂う部屋だ。

部屋はシックに黒で統一されていた。そこに到着したなめこ団一行は、そのアダルトな雰囲気にすっかり気後れしてしまった。ビクビクするうちらに対して、冷たい麦茶を笑顔で出してくれる寺沢さん。かたわらには『コブラ』の登場キャラクター、レディの等身大モデルが置かれている。一瞬、場違いかななんて思いつつもインタビューを始めることにした。

寺沢氏「もうびっくりしたよね。なんで木村さん、僕のこと指名してきたんだろう。木村さんとは麻雀仲間でね。ホント強いんだよ、彼って。けっこうやってるんだけど、トータルでは負けているかもしれないね。ゲームとか仕事のつきあいっていうのは全然なくて、単なる遊び友達。深夜に電話で約束して麻雀する仲。

コンピューターはマルチメディアの1つの方法

そう、コンピューターに興味を持ったっていうのは、7、8年前かな。PC-100っていうコンピューターを使ってたからな。コンピューターで絵を描いたりすることがおもしろくて。今のシステム（マッキントッシュ）には、いろいろシステムとかを構築してるけど……。」

そう言ってかたわらに置かれたマックをいじり始める寺沢氏。画面にはあっというまに色鮮やかな『カブト』の原画が現れる。スゴイ、この世界で、なめこくんを遊ばせたい。ふっとそんなよこしまな考えが浮かんだ。まさか天下の寺沢さんに、そんなお願いができるわけがない。

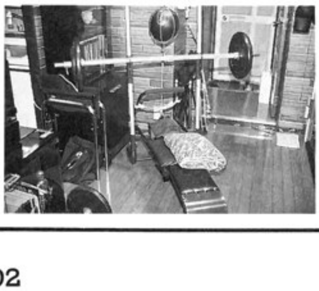
寺沢氏「これはスキャナーで原画を取り込んでコンピューターで処理を加えたもの。絵だけでは出しにくい効果もコンピューターを使うと簡単にできるからね。1つの素材をあらゆるメディアで展開させるというのが、僕の思っているマルチメディアというもの。コンピューターはそのための方法の一つだと思うんだ。」



➡アメリカに行くことが非常に多いという寺沢氏だが、アメリカは好きでもアメリカの食事だけはどうも好きになれないという。行くときは日本酒をもっていったりするという。

シャイニング・フォースのイラストはいいね

部屋の片隅に置かれたトレーニングマシン。なにか変なことを聞いたら、後が怖いような気がした。「格闘技が好きでね。ココのプロジェクターで相撲を見るんだよ。プロレスも好きで前に前田日明の道場が近くにあったときなんか、よく遊びに行ったりしてたよ。」



⬅部屋の隅に置かれていたトレーニングマシン。今は洋服掛けになっているというが……。

『コブラ』という素材を使って、PCエンジンでゲームを作った寺沢氏。彼の目には今のゲーム界がどう写っているのだろうか。

「最近のゲームで気に入ったものねぇ。そう、『シャイニング・フォース』のキャラクター。あれはなかなかいい味だしているね。僕は好きだな、あのタッチ。うん。」

寺沢氏の書斎におじゃまして、お話をうかがった訳だが、見るものすべてが目新しく見え、おのぼりさん状態と化していた。そんな我々に暖かく接してくれた寺沢氏。彼の絵が次に現れるのはいったいどんな媒体なのだろうか？



⬅寺沢氏の事務所がある街は、下町と山の手が同居したような街だ。どこか懐かしくもあり、どこかきらびやかでもあるいい街だ。

寺沢氏からの大募集だ

それから、寺沢氏の会社では現在スタッフを募集しているとのこと。職種はプログラマーでもイラストレーターでもなんでも歓迎だそうだ。希望者は自分ができることを記入して、履歴書を同封の上、右の宛先まで送ってください。かならず、寺沢氏にお届けいたします。

なめこギャンブルハウス

今回はメガドラベスト20だ!!

毎回悩まされるのがこのコーナー。次のギャンブルは何にしようかと頭を痛める毎日です。読者の皆さんもいい企画があったら、ハガキにでも書いて、送ってちょうだいね。さて、今回のギャンブルの内容は㊙メガドライブ誌上で行われている、「㊙読者が選ぶ人気ソフトベスト20」（9月売8号）の順位を当ててもらうというものだ。全部書けなどとだいそれたことは言いません。ベスト20の1位、9位、13位、18位、20位のソフト名を予想してくれ。今回は残念賞としてソフトのプレゼントもするからじゃんじゃん応募してちょうだいね。1位の賞品はメガドラ2＋ストIIダッシュプラスのセットだ。締め切りは8月20日（消印有効）。どーだ、今度はちゃんと締め切り日を書いたぞ。ここまできたら当ててくれ。

応募ハガキの書き方

➡応募ハガキには応募券を忘れずに貼ろうね。それからイラストを描いてくるときはえんぴつを使わず、ペンで描いて送ってね。それじゃ、たくさんの応募をお待ちしていまーす。

1位…
9位…
13位…
18位…
20位…

・住所
・氏名
・年令



おめでとう、みなさま。

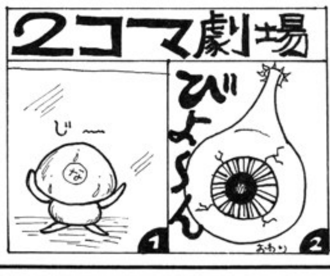
祝！　鹿島アントラーズ　サントリーシリーズ優勝おめでとう！　というわけで、Jリーグファーストステージがつつがなく終わったところで、まず、前回のなめこギャンブルハウス結果を発表したいと思います。結果は、①3－2、②2－3、③3－2、④1－2、⑤3－2という答えになりました。残念ながら、またしても、正解者なし、といううれしいやら、悲しいやらの結果となってしまいました。もしかしたら、かなり難しかったのでは……、という思いがあったのですが、1人くらいは正解がいるだろうと甘い考えを抱いていた、うちらがわるーございました。残念賞として、5つのうち、3つ正解した東京都杉並区の相沢俊之クンにゲームソフトを1本お送りしたいと思います。相沢クン、気長に待っていてくださいね。今回の反省を生かし、今月のギャンブルは、けっこう簡単にしたつもりなので、今回以上の応募を待っています。今回のギャンブルに勝つ手段としては、とじ込みのハガキに自分の好きなソフトを書いて票を入れるなんてのが、1番かもしれません。ちなみに、ついでに〝1番おもしろかったもの〟のコーナーに〝なめこクラブ〟なんて書いてくれるとうれしかったりもしてね。



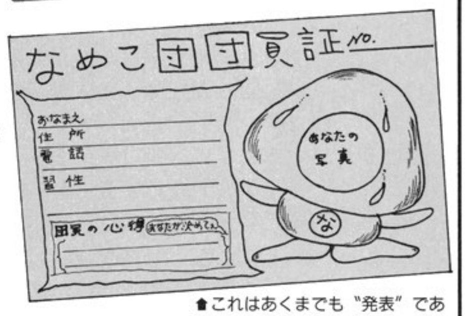
なめこ団 通信

このところおたよりが好調。団歌の応募も届いてるぞ

じゃじゃーん、ついにはじめてのなめこ団団歌への応募が届いたぞ。京都府にお住まいの沓水洋平クンの作品だ。それでは紹介しよう。題して「なめこのテーマ」。〝1人ぼっちぃ～でぇ～、ハガキにうもれぇ～、月ように生まれて～、日ように死んじゃった～〟。なんだかよくわかんない歌だよな、こりゃ～。ゴジラでうたおうなんて書いてあるけど、これってゴジラのテーマに合わないような気がすんだけどねぇ。まぁ、いいでしょう。なめこ団で曲をつけて、きみに送ってあげましょう。沓水クンには、テレカを送るから、カセットが届くまでテレカでも眺めてまっててね。さて、次のハガキを紹介しよう。滋賀県は大津市の今井俊介クンからの質問だ。「なめこくんはクリボーに似てるんだけど、手があるだけ進化したのでしょうか。」さて、どうでしょう。これは産みの親のきよ丸さんに聞いてみましょうか。あの～、こういう質問なんですが～。どうでしょうか。「なめこくんはなめこくん、なめこくんはなめこくん」はい、わかりましたか。気を取り直して次のハガキ。三重県伊勢市の川口純クンからの要望は「なめこくん、頼むから映画〝REX〟に出てくれ!!」というもの。とはいってももうできあがっているもんだからねぇ。次はなめこくんの映画でもとってくれないかねぇ。ばばーんといっぱつさぁ。そんじゃ、おハガキを待ってるよん。



デザイン発表! これが 団員証だ!



⬆これはあくまでも〝発表〟であって〝決定〟ではない。みんなからのデザインも待っているぞ。

すべてのあて先はこちら

〒160　東京都新宿区坂町27-5
市ヶ谷光風ビル　角川書店　第三編集部
㊙メガドライブ編集部「なめこくん⑦」係





ゲームレビュー　プレイルーム　●視聴覚室●

『エクスランザー』★松田隆行（群馬県）★

●GAUエンターテインメントの第１作であり128色同時表示のグラフィックで話題をかなり集めていた。（中略）プレイしてみると画面はやっぱり色鮮やかでキレイだし、自機や敵キャラの細かい動きはすばらしいの一言。でも決められた数のターゲットをすべて破壊して最後に巨大ボスと戦うシステムはまるっきし『ファンタジーゾーン』と一緒。これでは巨大組織と戦う孤独な戦闘兵器としてのカッコよさがまったくない。やっぱりリアルロボット物は、ステージごとに違った作戦を攻略するようでないとダメだ。キャラデザインや細かい演出はカッコイイのに残念。こーなったらメサイヤに『レイノス２』を出してもらうしかないな。

『スラップファイト』★ＡＩ:ミラージュナイト（千葉県）★

●ライターの皆さんもほめていたが、オリジナルをやり込んだ私も文句なしに満足できる完成度。宇宙を舞台にしたメガドラONLYのスペシャルステージもこれ単体で販売しても良いぐらいの出来で非常に素晴らしい。さりげなく「新作！」とでも書いてAM施設（ゲーセン）に置いといても違和感ないぐらいのシロモノです。古代祐三氏（ベアナックルシリーズでおなじみの作曲家）のオリジナル新曲と業務用の曲がセレクトできる点も見逃せない。マニュアルも変なノリで、もうこれは買うしかない！　という推薦作。

『幻影都市』★かざぐるま（東京都）★

●ゲーム中、随所に人形劇で敵側のドラマが挿入され、主人公以外の所でもドンドン話が進んでいくことにより、物語に幅広さや奥深さが感じられる。人形劇での８等身キャラの細かい動きや、VRシステムにより背景とキャラの立体交差、位置関係が緻密に表現されているフィールド画面の構成と見た目も思わず唸ってしまうデキ。唯一気になったのが、ガクガクした感じのスクロールだが慣れてしまうとどうということもない。エンディングの豪華なメドレー形式の曲と、ゲーム中で表現しきれてなかった主人公のラフな性格の部分が、セリフや絵柄から感じ取れるイカスビジュアルシーンは涙モノ。

なんでもあり²　オブジェクション　●なんでもごじゃれ

★Ｔ・Ｍ（愛知県）★

●ぱくはお金が全然ありません。〈私もないぞ〉　だから持っているソフトの中で一番金になると思われる『ラングリッサー』を売ろうと思います。　P.S赤字で書いてあるあなたは何者？
〈私ですか？　私は虎屋玉菊と申します。え〜、もちろんＰＮですけどね。一応この「千客」の担当をしてるんですよ。編集部内では「メガドラ小町」なんて呼ばれてましてね。（ウソです）ポリシーでゲロは吐かないお姉さんなんですよ〉

★池田（大阪府）★

●蘭未ちゃん、らみちゃんっ、うっく…………ふう（実存くん）
〈なんでしょうね。どっかに虫でも湧いてるんじゃないかね〜〉

★もりたとおる（東京都）★

●レベルアップがすごいわ…４より５、５より６号…本当にどんどんレベルアップしておもしろくなってますね。〈わ〜い、わ〜い〉個人的には「ぽっぷるメイル」のコミックと「RPGバトルロヤイル」が特に気に入りました。〈新しく始まったコミックと前号の付録ですね〉　けど「千客…」ってハガキが少ないんですか？〈これからですよこれから。おかげ様でハガキは増えてるんですよ。だからほらっ！　下記を読んでくれれば…ねっ。そういうことなのさ〉

女の子だけの　パーソナルスペース　●私的空間●

★なっchan（神奈川県）★

●今日、電話で告白されちゃいました。でもどーしたらいいのかわかんないです。こんなこと初めてだし、その人ずっと「友達」だった人なんだもん。つき合うなんて考えられない。でも断ったりしたら友達じゃなくなっちゃうような気がして…。どうしたらいいの？

お姉さんも同じ経験したことあんよ（ちょっと自慢）。もてる女は辛いわな〜（舞い上がってる）。で、私のときはもんのすごい勢いで「友達だと思ってたのに〜」なんて怒っちゃったから、すごく気まずくなっちゃった。でも３年ほどして同窓会であってからはず〜とお友達続いてるよ。とにかく、友達として好きなら正直に話をしてみたら。間違っても怒っちゃダメよ。あ〜青春って素晴らしい。

読者コーナー『千客万来』増ページのお知らせ!!

ついに夜明けが

『千客万来』が１色ページで新装開店するお知らせだ！　ついては店舗拡張にあたり、以下の新コーナーを設けようと思うのでどしどしハガキ送ってね。

４コママンガ これはハガキを好きなように４分割して黒インクで描いてね。内容はゲームに関するものじゃなくてもいいよ。

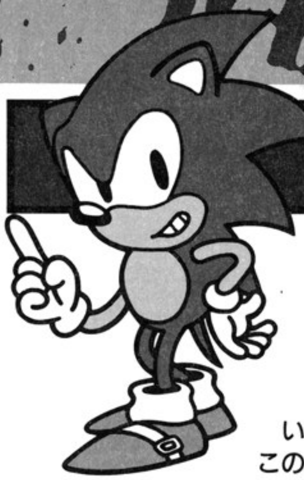
秘密の日記帳 このコーナーはお題を出すので日記風にして送ってね。第１回目は『お祭り』だ。

尋ね人 これはこちらで捜してる人をみつけてほしい。まずは『ゲーム好きなオヤジ』だ。どこで発見し、どんなことをしていたか詳しい報告を待つ。なお、次回からシステムが変わり、ポイント制になる予定。詳しいシステムは次号、９月発売のVol.８で発表しますよ。

突然かわら版画　★唐突ですが、㈱ユタカさんより『課長　島耕作』のスーパーファミコン発売記念テレカを５名様にプレゼントします。欲しい人は「千客…」宛にハガキを送ってね。



イラスト：たかなえ冬人



The 1st Anniversary Special

読者アンケート

(勝)メガドライブ1周年記念プレゼント第1弾は、いまメガドライブシーンをバリバリに盛り上げてくれているメーカーさんたちの、熱い思いもプレゼント。さあ、この記念すべきお祝いに、みんなもぜひ参加してくれっ!!

ちょっと項目が多くなっちゃったけど一生懸命書いてくれっ!!

1 あなたは、(勝)メガドライブをどのような周期でご覧になりますか。

①毎号購入して読んでいる
②ときどき購入して読んでいる
③購入したのは今回初めて

2 今号の(勝)メガドライブを買った理由を、次の中から3つ選んでください。

①表紙が気に入ったから
②別冊ふろくが読みたかったから
③巻頭モニター募集に応募したかったから
④巻頭プレゼントに応募したかったから
⑤各プレゼントに応募したかったから（巻頭読者プレゼント以外のもの）
⑥巻頭特集記事が読みたかったから
⑦知りたい新作情報が載っていたから
⑧攻略記事が読みたかったから
⑨コミックが読みたかったから
⑩読者参加メールゲームに参加したかったから
⑪他の雑誌に広告がでていたから
⑫他の(勝)ゲーム雑誌を買っているので
⑬インタビューが読みたかったから
⑭おもしろそうな企画記事があったから（ゲーム情報記事以外のもの）
⑮前号を買って気に入ったから
◎その他（具体的な理由を書いてください）

3 今号の表紙について、当てはまるものを1つ選んでください。

①イラスト（図柄）がよかった
②色合いがよかった
③イラスト（図柄）が気に入らなかった
④色合いが気に入らなかった
⑤本の内容が非常によくわかった
⑥本の内容がわかりづらかった
⑦前号とイメージが違うので驚いた
⑧前号までのほうがよかった
◎その他（具体的な意見を書いてください）

4 あなたがよく読む雑誌を、右の表から3つ選んで書いてください。

5 あなたが1日にゲームをプレイする時間は、だいたい何時間ですか。

6 今号から、ゲーム紹介記事の誌面が変わりました（MEGA STORM 1／2）。ページ左側でデータと、ゲームの特徴を説明していますが、この誌面構成をよいと思った方は、理由を2つ選んでください。

①データがとても見やすくなった
②ゲームの特徴がすぐにわかる
③ゲームの開発状況がよくわかる
④ゲームごとにメーカーのコメントが読める
⑤INDEXとジャンルのツメが対応しているので、読みたいページがすぐ探せる
◎その他（具体的な意見を聞かせてください）

7 あまりよくないと思った方は、具体的な理由を聞かせてください。

8 あなたが好きなゲームジャンルは何ですか。1つ選んで書いてください。

①RPG
②アクションRPG
③シミュレーションRPG
④アクション
⑤格闘アクション
⑥シューティング
⑦アドベンチャー
⑧シミュレーション
⑨フライトシミュレーション
⑩パズル
⑪スポーツ
⑫レース
⑬麻雀・パチンコなど

9 発売される前のゲームについて、何が気になりますか。2つまで書いてください。

①実際に操作したときのこと（操作性）
②実際に見たときのグラフィック
③ゲームシステム
④ゲームバランス
⑤キャラクター性、ストーリー性
⑥ボリューム（面数、マップの広さなど）
⑦BGM、効果音
⑧スピード感、迫力
◎その他（具体的な項目を書いてください）

10 ゲームを買うときには、何をもっとも参考にしますか。

①ゲーム情報誌の記事（総合情報誌）
②ゲーム情報誌の記事（ゲーム専門誌）
③コミック雑誌の記事
④学年誌の記事
⑤上記以外の一般情報誌の記事
⑥テレビの情報番組
⑦雑誌の広告
⑧テレビのCM
⑨友達からの情報（口コミ）
◎その他（具体的な項目を書いてください）

11 1年間に、何本くらいメガドライブのゲームソフトを購入しますか。

4 よく読む雑誌

1 メガドライブFAN
2 BEEP! メガドライブ
3 電撃メガドライブ
4 (勝)スーパーファミコン
5 The スーパーファミコン
6 電撃スーパーファミコン
7 (勝)PCエンジン
8 PCエンジンFAN
9 電撃PCエンジン
10 月刊PCエンジン
11 PCエンジンCD・ROM² カプセル
12 ファミリーコンピュータマガジン
13 SUPER FAMICOM Magazine
14 HIPPON SUPER!
15 ファミコン通信
16 ファミコン通信攻略スペシャル
17 Vジャンプ
18 GAMEぴあ
19 ゲーメスト
20 ゲーム遊
21 コンプティーク
22 テクノポリス
23 POPCOM
24 LOGIN
25 電撃王
26 マイコン BASIC MAGAZINE
27 コミックコンプ
28 コミックGAO
29 キャプテン
30 週刊少年ジャンプ
31 ヤングジャンプ
32 週刊少年マガジン
33 ヤングマガジン
34 週刊少年サンデー
35 コンプRPG
36 NEW TYPE
37 アニメージュ
◎ その他

今回はハガキがでっかいから62円切手なのだ。しめ切りは8月31日。気をつけてっ!!

応募方法 右にある専用ハガキに、アンケートの回答と希望するプレゼントの番号を明記（AとBはモニター商品）して、62円切手を貼って投函しよう。当選者は、10月8日発売号誌上で発表。史上最強の応募を待ってるぜ!!

12 ㊙メガドライブをソフト購入の参考にするとしたら、だいたいどのくらいの参考度だと思いますか。

13 あなたのお小遣いは、1ヶ月でだいたいどのくらいですか。

14 メガドライブのゲームソフトは、通常どのように購入しますか。

①家の近所の玩具店で買う（新品）
②ディスカウントショップで買う（新品）
③ゲームソフト専門店で買う（新品）
④ゲームソフト専門店で買う（中古）
⑤デパートで買う（新品）
⑥通信販売で買う（新品）
⑦通信販売で買う（中古）
⑧友達から譲ってもらう（中古）

15 現在のメガドライブソフト（新品）の価格について、どう思いますか。総合的にみてお答えください。カセット、CD、ゲームギアそれぞれ、書いてください。

①非常に高い **②やや高い**
③ちょうどいい **④やや安い**
⑤安い **⑥どちらともいえない**

16 あなたは現在、何本くらいゲームソフトを持っていますか。

①メガドライブ **②メガCD**
③ゲームギア **④スーパーファミコン**
⑤ファミコン **⑥ゲームボーイ**
⑦PCエンジン(Huカード) **⑧PCエンジン(CD)**
⑨NEO・GEO **⑩その他**

17 今までに終らせたゲーム（エンディングまでプレイしたもの）は、だいたい何本くらいありますか。

18 あなたは、ゲームメーカーに質問の電話をかけたことがありますか。

①ある **②ない**

あると答えた方について質問します。そのときの電話の応対はいかがでしたか。

①親切でよかった **②そっけなくされた**
③たらい回しにされた **④断わられた**
⑤担当者がいないと言われた

19 ゲーム以外では、どんな遊びに興味を持っていますか。

20 好きなアニメーション作品（OVA、テレビアニメに限る）は何ですか。

21 好きな声優、好きなタレントは誰ですか。

22 どんなスポーツが好きですか。（自分でするもの／観賞）

23 最近よく見るテレビ番組を、3つあげてください。

24 メガドライブのゲームを制作しているメーカーで、現在あなたがもっとも注目しているメーカーを3つ書いてください。

25 今までにプレイしたゲームの中で、おもしろかったタイトルを3つ書いてください。（メガドライブ、メガCD、ゲームギア、マスターシステム）

26 これから買ってみたいゲームのタイトルを、150〜151ページの新作ソフトスケジュールのから3つ選んで書いてください。

27 ㊙メガドライブでコミック化してほしいゲームのタイトル、小説化してほしいタイトルを、1つずつ書いてください。

28 ゲームセンターには、1ヶ月の間に何回くらい足を運びますか。

29 ゲームセンターでは、1回につきどのくらいのお金を使いますか。

30 あなたが最近よくプレイするアーケードゲームのタイトルを、2つ書いてください。アーケードゲームをプレイしない方は、空欄で結構です。

31 メガドライブに移植してほしいソフトのタイトルを2つ書いてください。

32 『HOW TO WIN』のコーナーで攻略法を紹介してほしいゲームを、150〜151ページの新作ソフトスケジュールの中から2つ選んでください。

33 別冊付録で紹介してほしいゲームを、150〜151ページの新作ソフトスケジュールの中から2つ選んでください。

34 今号の記事の中でよかった記事と、つまらなかった記事を、それぞれ3つずつの表の中から選んでください。

35 ㊙メガドライブを月刊で発行するとしたら、賛成ですか、反対ですか。

①賛成 **②反対**

36 「賛成」と答えた方に質問します。月刊誌になるとしたら、本誌にどんなことを希望しますか。2つ選んでください。

①本誌を増ページしてほしい
②別冊ふろくのボリュームを増やしてほしい
③定価を下げてほしい（希望定価　○○円）
④読者プレゼントを増やしてほしい
⑤もっとコミックを増やしてほしい
⑥もっと新しい企画を取り入れてほしい
⑦ゲーム記事以外の記事も載せてほしい
◎その他（具体的な意見を書いてください）

37 「反対」と答えた方に質問します。その具体的な理由を書いてください。

38 ㊙メガドライブを読んだ感想と、これからぜひやってほしいという企画がありましたら、ご意見をお聞かせください。

34 今号の記事

1 SOFT HIT CHART
2 創刊1周年プレゼント企画
3 ロードス島戦記
4 ストリートファイターIIダッシュプラス
5 ラングリッサー2
6 エコー・ザ・ドルフィン
7 シャイニング・フォースII
8 アルスラーン戦記
9 ジュラシックパーク
10 ウィザード・オブ・イモータル
11 ロードラッシュII
12 マクドナルド
13 アルシャーク
14 ああ播磨灘
15 サンダーホーク
16 マルチメディアエクスプレス
17 GENESIS POWER
18 魔獣闘将伝エクリプス
19 SEGA NEWS
20 もうかりまっかぼちぼちでんな
21 メサイヤの歴史は語られるためにあり
22 脳髄に卍固め
23 DO THE MAETANIAC
24 INSIGHT
25 コミック《ぽっぷるメイル》
26 リアルタイム3D　RPG大研究！
27 INTERVIEW『安田 均』
28 見切り人生
29 跳んだりはねたり踏んだり蹴ったり
30 どれちょっくらRPG
31 How To Fun SLG
32 移植探偵団
33 超女王様伝説
34 なめこクラブ
35 千客万来　その壱
36 ファンタシースターIV
37 リーサルエンフォーサーズ
38 バンパイアキラー
39 バーチャレーシング
40 幽☆遊☆白書外伝
41 信長の野望・全国版
42 ぽっぷるメイル
43 マイト&マジック
44 キリング・ゲーム・ショー
45 ミュータントリーグ・フットボール
46 タイムドミネーター
47 バトルマニア大吟醸
48 マーブルマッドネス
49 ガントレット
50 ダイナブラザーズ2
51 雀豪ワールドカップ
52 GG PRESS
53 裏技MEGA BAZOOKA
54 攻略《ガンスターヒーローズ》
55 攻略《ザ・スーパー忍II》
56 攻略《慶応遊撃隊》
57 アーケーダー7
58 千客万来　その弐
59 MEGA REVIEW
60 超新作　HOT MEGA SPECIAL
61 新作ソフトスケジュール
62 聖魔様通信
63 別冊ふろく《まるごとソニックファンブック》

次号は9月8日に緊急発売!!　総力を結集してお届けするぞ!!

ファンタシースターⅣ

発売日こそ未定だが、期待度がどんどん高まっている期待のRPG。最新情報を今月もお送りするぞ。

期待のRPG大作の謎が徐々にあきらかに……。

24M

■セガ
■発売日未定■価格未定
■RPG
■バックアップコンティニュー■1人用

ゲーム中盤に登場するデゾリス星をチェック!

大規模なラコニア鉱脈が幾つもあるデゾリス星。かつてはパルマ人の採掘業者が殺到していたが、AW1281におこった爆発事故によって、パルマ人の全面撤退が行われると、この星はデゾリアンと呼ばれる先住民族のみが住む極寒の星としてしか、知られることはなかった。その後パルマやモタビアから逃れてきた避難民たちがこの星に集まってきたが、入植は困難をきわめた。彼らは科学文明と決別することを決意し、旧パルマ文明の名残を自らの手で凍結、廃棄していった。極寒の星での生活は楽ではなかったが、デゾリアンたちの協力もあり、幾つかの村を作ることに成功。しかし、その共存もつかのま、宗教上の理由から両者は対立するのだった。



⬅デゾリス星の中でも比較的小さな街であるタイラーの街。のどかさの中でも極寒の厳しさを感じる。



➡タイラーの街は大きなクレバスの側に位置する。家々はクレバスを避けるように建てられている。

デゾリス星はこんな星!

直径11500km、地表重力0.92G。大気組成、地殻組成ともにパルマ、モタビア両惑星とほぼ同じ。極寒の惑星として知られていたが、二千百年前のパルマ人入植時に行われた大規模な惑星改造によって、全星の平均気温は氷点下5度前後にとどまっている。同時に生態系の改造も行われ、低温に強い動植物による新たな食物連鎖が確立されているため、食料の確保も比較的困難ではなくなってきている。また、大規模なラコニア鉱山が幾つもあることでも知られているが、過去におきた爆発事故以降、組織的な採掘作業は行われていない。

パワーアップとともに演出効果も変化するテクニック!

『ファンタシースター』の世界では戦闘シーンがアニメーションで表示されることはもうすっかりおなじみになっていると思うが、Ⅳではそれがさらにパワーアップしたぞ。登場する数々のテクニックがパワーアップする度にそのビジュアルも大きく変化していくのだ。右の6枚の写真を見てほしい。これは攻撃テクニックの1つ、バータとそのパワーアップ版であるギバータを使った時のもの。見比べてみると違いがよくわかるはず。ますます戦闘がハデになるね。

バータ

➡最初に覚えるバータ系の技がこれ。威力は弱い。





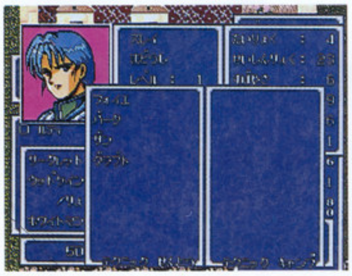
ギバータ

➡バータの進化系がギバータ。威力は見てのとおりだ。





名称	原理
フォイエ	対象の周囲の酸素濃度を上げ、自然発火させるテクニック。狭い範囲しか効果がない。
バータ	対象の分子運動エネルギーを奪うことで、－200C以下の低温状態を作り出すテクニック。
グランツ	一条の閃光を放ち、すべてを貫く強力なテクニック。その原理は謎とされている。
ザン	大気に真空状態を作り出し、大きなカマイタチ現象を誘発するテクニック。
グラブト	瞬間的に重力場を発生させ、その圧力で対象物を潰してしまう強力なテクニック。
シフタ	対象の身体を強化するとともに、無意識での筋力抑制を解放し、戦闘力を倍加させる。
シュネラ	神経系に働きかけ、敏しょう性を高めるテクニック。同時に複数の対象に効果を及ぼす。
デバンド	周囲に衝撃吸収場を作り出し、物理的なダメージを軽減するテクニック。
レスタ	対象の代謝機能を加速させ、多少のケガなら、数秒で完治させるというテクニック。



⬅テクニックはすべてのキャラクターが同じように使えるわけではない。使えないキャラもいるのだ。

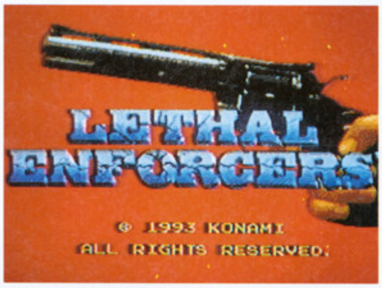
リーサルエンフォーサーズ

いつの世も悪はいる。しかし、悪の栄えたためしなし。さあ、銃をとれ！ 悪を打ち砕くのだ!!

■コナミ
■10月29日発売予定 ■9800円
■シューティング
■専用光線銃対応 ■1～2人用

この世に悪がいるかぎりヒーローは戦い続ける！

リアルなガンシューティングを追求した『リーサルエンフォーサーズ』は、実写取り込みの画面とオリジナルの光線銃で、熱いバトルが楽しめる本格シューティングゲーム。他にはない現実に近いガンアクションの雰囲気を味わうことができる。基本的な操作としては、出てくる敵キャラ（武装している犯人たち）に向けてトリガーを引くだけ。弾切れ前の弾薬の補充は、画面の外に銃口を向けトリガーを引けば自動的に再装填される。だが、弾切れになると、再装填のため２秒間撃てなくなるので注意が必要だ。また、普段装備している武器から、ライフルやショットガンなどへパワーアップすることもできる。ただあまり調子にのって撃ちすぎると人質や通行人に当たってしまうことも…。アセると敵味方がわからなくなりがちなので、ここ一番の集中力と決断力で冷静に対処してくれ。



⬅タイトル画面からもわかるが、実に渋い。これって本物かな？

銃もセットなんだって？

パッドでも操作できるのだが、やはりここはメガCD版についてくるオリジナルの光線銃がいい。わりと軽めだが長時間のプレイにはこのぐらいの重さでもいいかも。別売をもう１丁揃えるともっと楽しめる。



⬅これはアーケード版。色はともかく形はリアルにできている。

ステージ１ ——— THE BANK ROBBERY

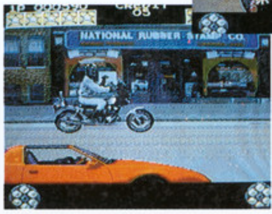
銀行にとび込むと武装した犯人たちが銃を撃ってくる。もちろん撃たれる前に撃たねばならぬ。一般客や銀行員、警官が目の前をよぎるのに注意せよ。この後銀行の裏口での銃撃戦、さらに逃げる犯人を追ってのカーチェイスと、車での追跡シーンが続く。



⬆裏口にまわって犯人たちを待ち受ける！ 逃がさんぞ～う!!



➡カウンター越しに犯人が撃ってくる。弾数を常に気にかけつつ応戦だ。ただし人質を盾にしてる犯人には慎重に対処すべし。



⬅追跡中の犯人の車越しにライダーが発砲！ 気が抜けないのだ。

ステージ２ ——— CHINATOWN ASSAULT

逃走する犯人たちはチャイナタウンに逃げ込んだ。突然現れる中国人風の男や、窓からナイフを投げてくる奴に気をつけろ。さらに犯人たちは地下鉄へと逃げる。改札を抜け銃撃戦の舞台はプラットホームへと続く。犯人たちの乗った地下鉄を、車に乗って追跡しろ。



⬆地下鉄に逃げた犯人を追う。素早い動きに惑わされるな！



➡おいおい、そんな所で寝ているんじゃない。…撃っちゃおうかな？



⬅何だかミョーにあやしい奴がナイフで襲ってくる。一見して悪者って感じ。迷うことなく銃弾をお見舞いしてやれ！

ステージ３ ——— THE HIJACK

逃走し続ける犯人たちは空港へ向かった。すでに飛行機のまわりは銃弾の飛び交う戦場に！ このあたりの敵は素早く、倒しづらくなってきている。飛行機の窓から撃ってくる犯人は狙いにくいので要注意。そろそろ手が疲れてくるがまだまだ先は長いぞ。



⬆コンテナの中にまで犯人が！ 決して油断は禁物だ。



➡なんと犯人たちは空港まで逃げてきて飛行機をハイジャック。飛行機で脱出するつもりだ。ここはなんとしてでも防がねば。



⬅う、撃たないで～。そんな声が今にも聞こえてきそうだね。

  ＊画面は開発中のものです。

バンパイアキラー

アクションゲームの決定版、ついに登場。鞭をバシバシと打ちつける快感はホントにクセになるぞ！

ベルモンドの血の宿命に従って壮絶な戦いが、再び始まる!!

8M

■コナミ
■発売日未定■価格未定
■アクション
■パスワードコンティニュー■1人用

ドラキュラは滅んでいなかった。たとえ身体が朽ち果てようとも、その邪悪な魂は、やがて訪れるであろう復活の時を待ち、静かに息づいていたのだ。そして、復活の時は来た。もうひとつの悪しき魂が、彼の復活に力を貸したのだ。しかし、目覚めたのは汚れた魂だけではなかった。正しき者もその使命に気づき、邪悪な魂をふたたび闇に封じ込めるべく、行動を開始したのだ。ここにベルモンド一族とドラキュラ一族の宿命の戦いの火ぶたが切られようとしていた。



⬅城内に入るためには外のモンスターを倒して進まなくてはいけない。一気に蹴散らしてしまえ。



➡城の内部は悪魔の巣。外とは比較にもならないほど強いモンスターが行く手を阻んでくるぞ！



⬅鞭を武器に使うジョニーは、バンパイアハンター、ベルモンド家の血を引くアメリカ生まれの若者。



➡槍を武器に戦うエリックは、恋人を吸血鬼に変えたエリザベートに復しゅうするために戦う若者だ。

アーマーバトラーが待ちうける(1面ボス)

1面のボスは、地獄から呼び寄せられた地獄の騎士、アーマーバトラー。鎧の中身はなく、ヘルメット、プレート、ガントレットなどの防具で身体を形成している。装甲が厚い敵だ。



⬅装甲の厚いアーマーバトラーの弱点は、動きが遅いこと！

バンパイアキラー

V.R.(バーチャレーシング)

まるごとF1ゲームとも言うべきレースゲーム。コクピットから空撮までいろんな視点が体験できる。

究極のレーシングゲームが楽しめる

16M

■セガ
■発売日未定■価格未定
■レース
■1人用

これはひとつの事件。なにしろ、究極のレーシングゲームとして、アーケードで大人気だったこのゲームが、ついに家で遊べてしまうのだから……。ムービングシートこそついていないが、このリアルさは、まさにバーチャそのもの。ポリゴンを使った背景もばっちりと移植されている。臨場感あふれるエキゾーストノートが、日本中を駆け巡る日はもうそこまで来ている。



⬅さっそうと走るフォーミュラーマシン。その臨場感はバーチャレーシングならではのもの。コンシューマ初のリアルさだ。



⬅ポリゴンによって細部まで表現されているグラフィックがとっても美しい。これがあのスピードで動くぞ。

視点変更も



ドライバーズアイ

⬅気分はF1パイロット。あの車載カメラをほうふつとさせる映像がプレイヤーの目前に迫る。



後方視点

⬅ゲームをやる上で基本とも言えるのがコレ。意外とプレイしやすいのがこの視点なのだ。



ふかん視点

⬅この状態でプレイすると、コースの全容がほぼあきらかになる。コースの特徴をつかむのにいいぞ。



空中中継視点

⬅ヘリコプターによる空撮視点がこれ。この視点でプレイするのが1番簡単。初心者向きの視点だ。

ホラこの通り!

クラッシュシーンもかっこいい!



➡クラッシュシーンもハイ、この通り。ピンピン跳ねる、跳ねる！

V.R.（バーチャレーシング）

幽☆遊☆白書外伝

アニメ、コミックで大暴れの幽☆遊☆白書がオリジナルストーリーをひっさげてメガドライブに登場。

4M
■光栄
■9月15日発売予定■8800円
■シミュレーション
■バックアップコンティニュー■1～8人用

4章のストーリーが大きな謎へ……！

当初、RPGとして発表されていたこのゲーム、どうやらキャラクターの個性を生かすためにアドベンチャーゲームとして開発が進んでいるらしいぞ。導入部に4つの章があり、その後にメインストーリーに入っていくというシステムを採用し、ストーリーはオリジナルになる予定だ。

桑原の場合





⬆桑原のシナリオは学習塾を中心に話が展開していく。

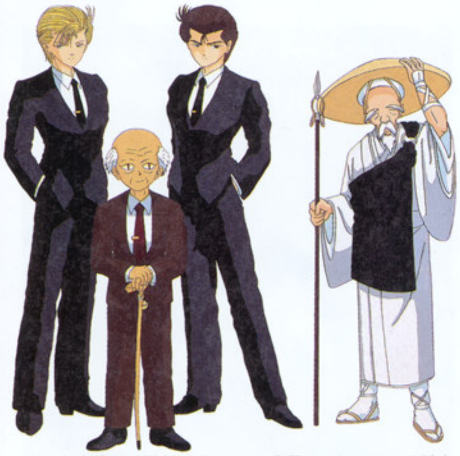
⬇なかなかかっこいいセリフを吐いている桑原だが、はたして結果は？



戦闘シーンもある！



⬅ADVではあるが、RPGのように戦闘シーンも用意されているぞ。



⬆どんな人物かは謎だけど、容姿から考えると、どうやら敵の一味のように見える。

⬆今回のストーリーの謎を握っているらしい、謎の老人。お坊さんらしいが……。



⬆このスタイルがいかした美女。ゲーム中、どんな風に登場してくれるのか。

信長の野望・全国版

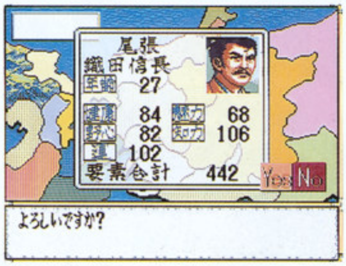
信長の野望はどどまるところを知らない。目指すは全国制覇。戦国大名の頂点に立つのは誰だ!?

16M
■セガ
■11月発売予定■8800円
■アドベンチャー
■バックアップコンティニュー■1人用

めざせ！ 戦国の全国制覇!!

あの名作シミュレーションゲームがついにメガドライブに登場した。メガドライブならではのスピーディな展開と、強化されたグラフィックは、他機種では経験できないほどの快感をユーザーに与えてくれるはず。この夏、じっくりと全国制覇を狙ってみるのもいいだろう。

➡キャラクターパラメーターの設定は、光栄ゲームおなじみの数値を止めるスロット方式だ。



マルチプレイの楽しさ

全国版になって、大きく変わったのが、マルチプレイができること。コンピューター相手のプレイだけではなく、人間同士の対戦プレイで、国盗り物語を楽しむのも、おつなものだ。



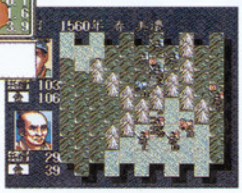
⬆プレイ人数は1人から8人まで、自由に選ぶことができるぞ。



➡各プレイヤーが戦国大名になる。



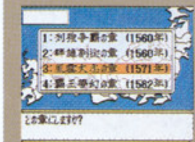
⬅1ターンに1つずつしか命令することができないのが、もどかしい。



➡合戦画面もこの通り、きれいなアニメで、スピーディに表示される。

4章に分かれたシナリオ

選べるシナリオは全部で4つ。最初のシナリオは、入門編といった感じで、16ヵ国モードになっているが、残りは全国版だ。



⬆シナリオは全部4つ。好きなものを選べ。

⬇最初のシナリオは、初心者に最適だろう。



ぽっぷるメイル

期待の新作RPG『ぽっぷるメイル』。発売を待ち切れないキミのために、画面写真を大公開だっ!

セガファルコム期待の新作!! 画面写真を大公開だっ!!

■セガファルコム
■93年秋発売予定■価格未定
■RPG
■バックアップコンティニュー■1人用

ゲームはアクションRPG。元気なメイルと仲間たちを操作して進んでいこう。難しい謎解きとかは一切ないから、思う存分『ぽっぷるメイル』の世界を楽しめるはずだ!



⬅おチャメな賞金稼ぎ、エルフのメイルが冒険に出発!



➡メイルとその仲間たちが、冒険の旅に出発するぞ!

『ぽっぷるメイル』の魅力は、ゲームに登場するキャラクターたちの動き。それぞれのキャラクターは、たくさんのパターンで描かれていて、独特の動き方をする。メイルたちだけじゃなく、モンスターたちも個性豊かに動き回るぞ! でも、動きに見とれてやられないようにね。

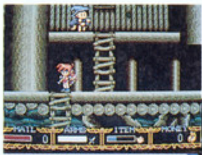


⬅モンスターたちの動きにも注目。いろいろなパターンで動き回る。



➡高いところから岩を落としてくるモンスター。うまく避けろ!

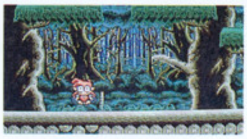
プレイするマップは、結構広くなりそうだ。洞窟や森の中の村など、冒険の舞台にふさわしい場所もたくさん用意されている。1日も早くプレイしたくなるよね!



⬅行き詰まってしまうような謎は少ない。プレイは快適だ。



➡広いマップのあちこちをメイルと進もう!



⬅メイルの動きも可愛らしいよね。

マイト&マジックⅢ

3D RPGの名作がついにメガドライブに登場する。練り込まれたシナリオはキミを離さないぞ。

魔法が支配する王国でキミの冒険が始まる

■CSK総合研究所
■10月29日発売予定■価格未定
■RPG
■バックアップコンティニュー■1人用

3D RPGの傑作、『マイト&マジック』がついにメガドライブに登場する。練り込まれたシナリオだけが持つ大きな謎や、複雑に入り組んだ数多くのダンジョンは、プレイヤーが長期間、眠れない夜を過ごすことを約束してくれることだろう。プレイヤーは、複雑に入りくんだストーリーを体験するうちに、本当に剣と魔法の王国で、冒険している気分になってくるはずだ。今回メガドライブに移植が決定したのはシナリオ3。シリーズの中でも、名作との呼び声が高いシナリオだ。RPGファンにはぜひ、プレイしてほしい本格派RPGといえるだろう。

すべてを自分の判断で決めるのだ!



⬅なにやらあやしい小屋があるが、調べてみようか、それともやめようか?



➡このゲームは、プレイヤー自身の考えでゲーム進行が大きく変わっていくのだ。



⬅遠くに敵の姿が見える。戦いたくないときには、敵を避けて通ることもできるぞ。



➡敵に近づくとズーンといった感じで敵が目の前に迫ってくる。迫力あるぞ。

宿屋でパーティの入れ替えか!

このゲームの特徴のひとつに傭兵システムがある。街の宿屋でパーティのメンバーを入れ換える時に、お金で雇えるメンバーが登場するといったシステムだ。



⬅宿屋ではパーティの入れ替えが可能。傭兵たちが待機してるぞ。



➡傭兵は自分の持ち金と相談の上で、選ぶのがポイントだ。

キリング・ゲーム・ショー

レミングス、マイクロコズムなどでもおなじみのシグノシスの作品をアミーガ版から移植！

8M
■EAビクター
■8月20日発売予定■8900円
■アクション
■回数限定コンティニュー■1～2人用

オープニングビジュアルに注目

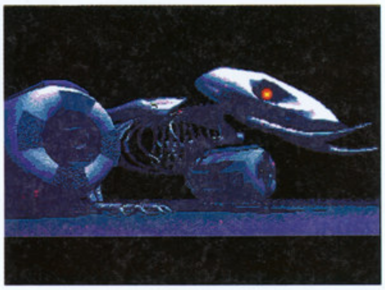
4Mだったジェネシス版を8Mにパワーアップ。今回はアミーガ版で好評だったオープニングビジュアルの一部と、このゲームの時代背景を紹介しよう。科学技術の発達により、平和過ぎる世界に退屈した人類が求めたのは残酷な刺激だった。そこで開発されたのが、このゲーム。人々の夢のなかを人為的にコントロールし、潜在意識のなかで人々の欲望をかなえようというのだ。しかし、うまくゴールできないとわかった瞬間、人々の脳は情け容赦なしに破壊されてしまう。その生死を分けたスリル感をこの時代の人間たちはキリングゲームと呼ぶ。尊い命も彼らにとってはひとつのショーの一部でしかないわけだ。制限時間内をうまく生き残るにはアイテムは絶対かかせない。そして、このゲームにはオートプレイ機能というのがある。これは前回のプレイデータを記憶し、前回のミスをしないで先にいけるありがたい機能なのだ。



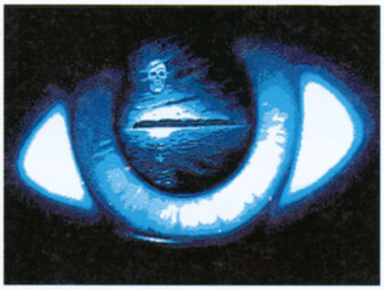
⬅今表示されているアイテムを同じ形（これだったら三角）のドアにはめると、閉ざされていたトラップゲートが開放する。



➡時間が経過すると下からジワジワと硫酸の海が迫ってくる。ゲームに負ければプレイヤーの脳はズタズタに。



➡このパワードスーツに乗り、出口までイッキに駆け抜けるのだ！



➡平和すぎる日常。人々は刺激ばかりをひたすら夢みるのだ。

ミュータントリーグ・フットボール

登場キャラはどいつもみーんなちょっと変わった癖モノばかり。スポーツしながらギャグっちゃおう。

8M
■EAビクター
■9月10日発売予定■8900円
■スポーツ
■パスワードコンティニュー■1～2人用

ギャグ度100%!! ノリノリフットボールゲーム!!

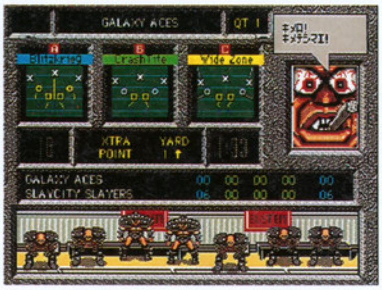
ゲームのルールは普通のフットボールと同じなんだけど、なんだか殺伐とした雰囲気が漂うプレイフィールド内。これは、遙かな未来でおこなわれる一見フットボールゲームとみせかけた実は殺しあいだったのだ。フォーメーションも殺人走りとか、死の骨だとか物騒なものばかり。戦いの舞台も砂の惑星やら沼地の惑星と19種類も用意されている上に、地雷や落し穴などの数多くの思わぬ困難がまちかまえていたりする。また、BGMもそんな雰囲気を一層盛り上げてくれること受け合いといった感じの、バリバリのハードロックでもうバッチリ！　なのだ。



⬅まず、ゲームモードを選択。そのあとはゲームの難易度から舞台設定その他モロモロなんでも君の好きなように設定しよう。



➡やったね！　先取点だ。こうやってガンガン敵を刺激して熱くさせよう。試合中の選手のギャグも見逃せないぞ。



➡作戦会議は、念入りに。ちょっとでもミスしたら食べられちゃいそう。



➡じっとしている暇はない。早くしないと、もう敵はウズウズしてるぞ。

タイムドミネーター

前回紹介した通常モードに加え、今回は新たにタイムトライアルモードも紹介しちゃうぞ。

ゆがんだ時空をかけぬけろ!

8M

■ビック東海
■9月下旬発売予定■7800円
■アクション
■コンティニュー3回　■1人用

全部でラウンドは7つ。各ラウンドはハイスピードゾーン、アスレチックゾーン、ラビリンスゾーンから構成される。Ⓑボタンでエレキックすれば敵は感電死。ⒶまたはⒸボタンでジャンプ、水中面では連打すると泳げるぞ。ゲーム中に出現する扉にはボスの部屋につながるものと、スペシャルゾーンとにつながるものとがある。また、タイムトライアルモードは、7つのコースから1つを選択。各ラウンドのハイスピードゾーンを使って速さを競うので、敵は登場しない。あるタイミングで方向ボタンを押すとロケットスタートという技も使えるぞ。



⬅画面左の歯車にタイミングよく飛び込むと、この通り。バビューンと横っ飛びするぞ。



⬅これがラウンド1のボスキャラ。天からは木材が降ってくるし、床はオイルの海だ。





⬅中継ポイントではOKを通過して表示を出そう。すると、アウトになった時そこからできるのだ。



⬅スタート地点では、うまくタイミングをねらってロケットスタートしてみよう。めざせ、ベストタイム

タイムドミネーター

バトルマニア大吟醸

ついに、あのマニアとマリアが帰ってきた！ 前作の2倍の容量で、演出もますますパワーアップ！

個性的なボスキャラたちに大注目

8M

■ビック東海
■11月発売予定■7800円
■シューティング
■1人用



⬆ヘンな奴出現！ この敵キャラが、ゴールへシュートするとボールがはじけて2人を襲うのだ。



⬅荘厳な構えをした鬼哭神殿内。仁王の背後にも敵は潜んでいるので要注意。

攻撃スタイルは前回のバトルマニアと同様、マニアとマリアがそれぞれ前後を攻撃する。激しい空中戦攻撃スタイルはあいかわらずガンガンとばしまくり、といった感じ。それに今回は地上戦も加わり、アクション面もパワーアップしたらしいぞ。また、小さな演出が所々にちりばめられているのも、魅力のひとつ。ラウンド1では、中ボスのブラックマニアが窓ガラスの向こうをずっとついてきたり、ボスのモルグスにあわや！ という時、マリアちゃんがビルの最上階のガラスをぶち破って車で特攻したり。ハラハラドキドキは、もう保証つきだ。





⬆迫力の鬼哭戦車。ついにその最後部に到着したぞ。

バトルマニア大吟醸

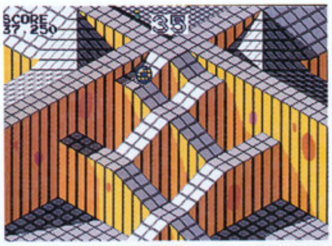
マーブルマッドネス

85年にアタリゲームズが発表した大ヒット作が帰ってきた！　発売日まであとわずか。待ち遠しいぞ。

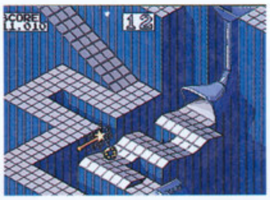
4M
■テンゲン
■8月13日発売■6800円
■アクション
■コンティニューなし　■1人〜2人用

セガマウスでガンガンスピードアップしよう

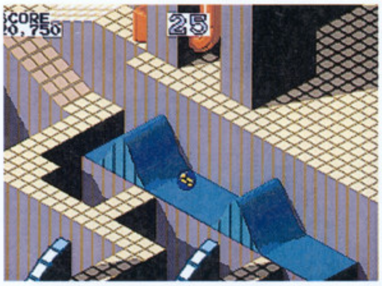
コースは6つ。制限時間内にプレイフィールド内の様々な障害をくぐり抜けゴールし、早くつけばつくほど次の面にタイムが加算されるので有利な展開に。セガマウスの場合、慣れれば絶対やりやすさ保証つき。それに、コントローラーではムリなスゴ技だってできちゃうのだ。



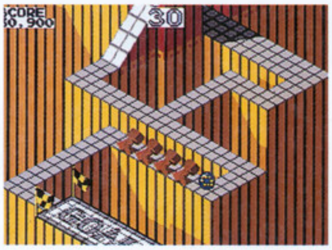
⬅ここは今までの下り面とはうって変わって、ずっと登り続ける。ここまでくれば上級者!?



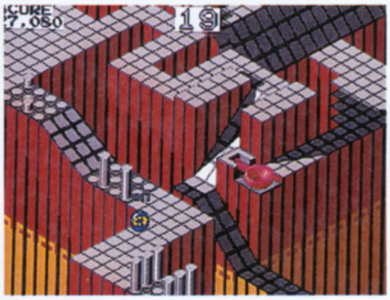
⬅このキャラが現れると、制限時間をちょっと延ばしてくれる。この場所は初心者だとすぐ落ちちゃうガンバリ所なのだ。



➡リズムに乗るように緑の山の谷間へ乗ろう。降りる時は慎重に。



➡ゴール直前の行く手を阻むのはワーパーというカナヅチ型敵キャラ。通らしてくれよ〜。



⬅右側のスプーン状のは、マーブルの味方で、遠くまで飛ばしてくれるが、下の棒みたいなのは邪魔してくるぞ。

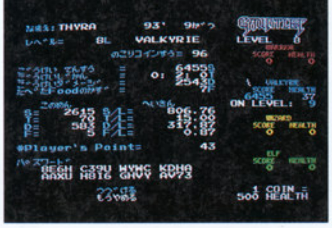
ガントレット

4人同時プレイもできるから、協力しあったり奪い合ったり。ワイワイやれるゲームなのだ。

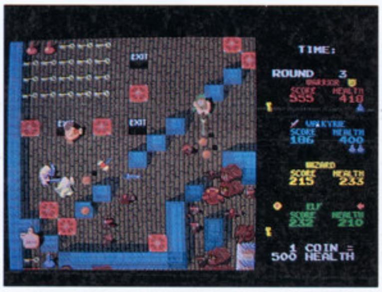
8M
■テンゲン
■9月17日発売予定■価格未定
■アクションRPG
■パスワードコンティニュー■1〜4人用

アーケード版にモードを3つ加えて新登場!!

当初の予定ではアーケードモードのみ、という予定だったのが、その他に3つもモードが加わったため、発売日が長引いていたらしい。それぞれのモードはそれひとつだけでも十分というぐらいの充実ぶりだ。セガタップ、6ボタンパッドにも対応するのもおいしい。バトルモードでは、4人のプレイヤーの中から1人選び、(2人からプレイ可能)宝を奪い他の勇者と対戦する。クエストモードではエンドレスのアーケードとは異なり、マップも新たなオリジナル。RPGテイスト満載の楽しいモードなのだ。



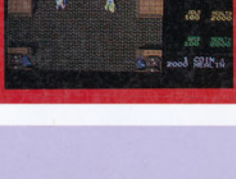
⬅城の前に到着。このクエストモードでは隠された秘宝を求め、4つの塔の封印を解き放つのがプレイヤーの目的だ。



➡上のほうにいっぱいカギが…。持っている数だけ扉を開けられるのだ。

お情け無用!バトルモードが熱い!

アーケードモードで一緒に旅をしていた仲間ともこのモードでは、敵と味方に別れ対戦。相手のヘルスを0にするか、相手をEXITに落とせばこちらの勝ちだ。壊せる壁の中には、たくさんのアイテムが隠されてるぞ。レベルアップに燃えるもいいし、相手を倒しまくるのも楽しそう。





➡レコードモードと通常モードの違いは遊んだ内容が記録される点。1面ごとにかかった時間、合計点、パスワードも表示される。

ダイナブラザーズ2

君は覚えているか!? あの弱肉強食の興奮を!! 新感覚恐竜シミュレーションのパート2が登場だ!!

おかえり！ ぴーちゃん

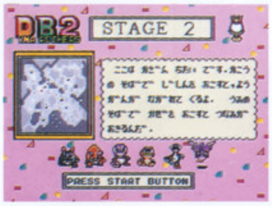
16M

■CSK総合研究所
■10月下旬予定■価格未定
■シミュレーション
■パスワードコンティニュー■1～2人用

恐竜達の楽園ジュラ星に突如舞い降りた侵略者たち！ しかし、守護神"The Egg"と恐竜たちの活躍によって、ついに侵略者は撃退されたのであった…というのが前作のおおまかなストーリー。しかし、侵略者はすべて逃げ去ったわけではなかった…てなワケで、今回の相手は前作の宇宙人の生き残り。だが、なめてかかると痛い目にあうぞ！



⬆恐竜たちや新キャラたちが、殴る、蹴る、ド突き倒す!!



➡ステージスタート時にはこのようにアドバイスをくれる。

今度の敵は遺伝子工学を使って軍勢を強化してくる。そこで、こちらも負けずに恐竜を強化するのだ。まず、新しく空飛ぶ強竜「ぷてら」が仲間に加わった。そして、卵を改造して強化した恐竜を生み出せるようになった。天災コマンドもさらに強力になったぞ！



⬆彼が期待のニューフェイス、飛行型肉食獣のぷてら君だ。頼もしいね。

⬇地形と天災を組合せ天変地異を起こすことができる。雪崩は雪原に地震で起こる。





⬆砂漠に爆風で砂嵐が起こる。天変地異は敵、味方相方に大きな影響を与えるぞ。

ゲームそのもののほうもパワーアップしているぞ。初心者向けの練習モードやメインになるストーリーモードに加え、ゲーム部分だけをプレイできるオリジナルモードや、人間同士で戦える2P対戦モードが用意されている。また、パスワードコンティニューならではの隠しステージやおまけゲーム、サウンドテストの音楽に合わせて踊りまくるOPTIONの文字など、細かい部分も凝っているぞ！



⬆ハヤリの対戦プレイもOKだ。友達なくすなよ。



➡6ボタンパッドなら細かいコマンドをボタンに登録できる。

雀豪ワールドカップ

シブさ爆発の麻雀ゲームは、プレイヤーの打ち癖を憶える賢いヤツ。自分と対決ってのも悪くないね。

見栄えよりも頭脳で勝負!

■ビクターエンタテインメント
■8月27日発売予定■8200円
■ETC
■バックアップコンティニュー■1人用

『雀豪』はもともと、パソコンで発売されていた4人打ちの実力派麻雀ゲーム。メガCD版ではワールドカップモードもつき、より長く遊べる仕上りになっているぞ。

まずは自分の登録から

『雀豪ワールドカップ』は最初にプレイヤーの登録をする必要がある。これからはこのデータに、打ちかたや上がった手、勝敗記録などがすべてセーブされるのだ。ちょうど4人分あるから、仲間を集めてデータを増やすのもおもしろいし、充分に鍛えた自分のデータと対戦するのもおもしろいかもね。打ち手を憶えることを憶えておかないと、ポンポン哭きまくられて頭にくるぞ。



⬆長くつきあうデータだから、名前を考えるときは慎重に。

ワールドカップモード



⬆さぁ地区予選開始だ！ 鍛えた腕を見せてやれ！

地区予選から全国大会、世界大会まであるワールドカップモード。そんじょそこらの軟弱な脱衣麻雀とは異なり、予選・本戦それぞれ、半荘4回で2位を取らないと勝ち進めない厳しい大会だ。1回戦勝ち進むごとにセーブできるので、粘り強く対戦してゆけば必ず勝てる！ 手堅いリーチと最小限の哭きさえ守れば、世界制覇も夢じゃないぜ！



⬆勝ち進むごとに強くなる強豪を押さえ、勝利をつかめ！

フリー対戦モード

鍛えたセーブデータを使って、フリー対戦もできるぞ。データが足りない場合でも、あらかじめ用意された豊富なキャラクターデータを使って麻雀の腕を磨くことも可能だ。この対戦もデータとして残るから、マイペースでいこう。

⬇フリー対戦は麻雀の腕を上げる絶好の練習になる。





⬆細かい対戦記録。自分の弱点がわかるぞ。

いつだって、ボクらに楽しいゲームギア!!

GG PRESS

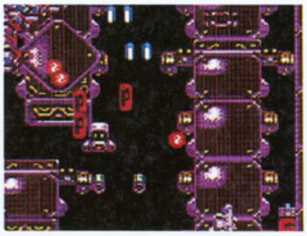
今月も、ノリにノッてるゲームギア・プレス。それではどーんといってみよう!!

GGアレスタ2

■セガ■9月発売予定
■3800円(予)■シューティング■2M

今回はアイテムを一挙公開!! これで攻略もバッチリだ!!

コンパイルから発売され、マニアの圧倒的な支持を誇る『GGアレスタ2』。君たちに、凄腕のパイロットとして活躍してもらうために、武器とアイテムの紹介をしよう。ランスバード号を縦横無尽に操って、迫りくる敵をやっつけるのだ！ 初心者には、STAGE1からいきなり難しいかもしれないけど、そこは根性でぜひとも頑張っていただきたい。それではさっそく出発進行だ！



⬅これが、迫力満点の戦闘画面だ！ うーん、スゴイ!!

ハンマーホーク



⬆自動追尾ミサイル。画面上に敵が少なく余裕がある時なら有効だ。

ライジングマッシャー



⬆機体の横から発射される連射型ビーム。一番攻撃しやすい武器だ。

G.ストライク



⬆画面上の敵を、一瞬にして消滅させることができる究極の兵器。

デルタ・フォーム



⬆機体の周りを回転しながら攻撃してくれる武器。

ネオ・ナパームラン



⬆地上をなめるように攻撃し、破壊力もある強力な爆弾。

パワーチップ



⬅通常のパワーアップアイテム。

⬅たくさんとると、バリアになる。

魔導物語I ～3つの魔導球～

■セガ■発売日未定
■5500円(予)■RPG■4M／BU

ゲームギア初!! 叫び! 歌い! 喋る! 3D RPG!

なんとゲームギア初、サンプリングボイスによる声の出る3D RPGの登場なのだ。しかも、物語の舞台となるのがおかしなファンタジー世界とくれば、絶対楽しいゲームに違いない！ あれれ!? このモンスターどこかで見たことありません？ 実は『ぷよぷよ』の生みの親が『魔導物語』なのだ。



⬅SHOPではいろいろなアイテムを買うことができる。例えばらっきょとかね−

⬆おなじみのキャラが次々に出現！

⬅戦闘シーンもなんだか笑っちゃうよね！

⬆可愛くておかしな主人公のアルルちゃん。

⬆幻影だがアルルのライバルになるカミュ。

※写真は開発中のものです。

スクラッチゴルフ

■シムス■発売日未定
■価格未定■スポーツ■2M

本格派ゴルフシミュレーション

対戦型ゴルフシミュレーションゲーム。9ホールからなるコースが3つ、また、12本1セットのクラブもいろいろなタイプの中からセレクトできるスグレモノだ！



⬅9ホールからなる4種類のコースは、バリエーションに富んだ本格的なモノ。お父さんがはまりそうなグリーンだ。



⬅上から見た図。ゲームといえども狙いをしっかり定めてホールインワンを狙おう！ けっこう熱くなりそうだ！

フェイスボール2000

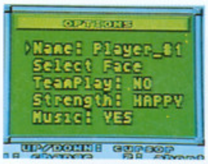
■リバーヒルソフト■11月発売予定
■価格未定■アクション■2M

アメリカからやって来た、対戦型 3Dアクションゲームが、遂に日本上陸!!

このゲームは、アメリカで高い評価を得たアメリカ・ゲームボーイ版の完全移植バージョン。３Ｄの迷路がバトルフィールドになっていて、球体、半楕円、円筒などの「フェイス」を操って敵のフェイスをやっつけるいわば“未来のハイテク鬼ごっこ”というところ。また、70以上ある迷路の中ではシューティングの要素もあり、STGファンも存分に楽しめるオススメソフトだ。



⬆この「フェイス」がプレイヤー、つまりキミだ。他にも何種類かのフェイスがある。自在に操って敵を倒せ！



⬆オプションを表示する画面。モードの切り替えや、タイプを選択できる。



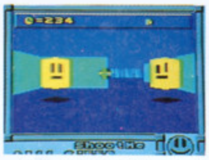
⬆「アリーナ」モードでの迷路セレクト画面。難しい迷路にも挑戦しよう！

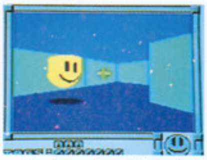


⬆「サイバースケープ」でレベルをクリアするとこのように表示される。

ゲームのルールはすごく簡単

ゲームには、70以上の迷路をクリアしてボスを倒す「サイバースケープ」と、対戦相手やボスを攻撃目標として、10ポイント先取りを競う点取り合戦「アリーナ」があるぞ。


⬆敵をどんどん捕まえながら隠しアイテムを探したり、迷路を解こう！


⬆「アリーナ」のゲーム中画面。どちらが先に10ポイントとるか!?

妖達伝ひすい丸～梵天の剣～

■セガ■10月発売予定
■5500円（予）■RPG■4M／BU

中世編お江戸ファンタジー

遙か1200年も昔の京に、子供が授からないことで悩んでいる慈悲深い大臣がいた。毎日のように祈る大臣を見るに見かねて、梵天様が願いを聞き入れ生まれた赤ん坊がひすい丸。両親の愛情につつまれて幸せな日々を送っていたが、幸福はそう長くは続かなかった。ひすい丸が元服の年、突然京は災厄に見舞われ、ひすい丸もまた姿を消してしまう。そして……。


⬅『妖達伝ひすい丸～梵天の剣～』のイメージイラスト。かっこいいでしょう。


⬆なぜかからす天狗になってしまったひすい丸。ひすい丸の運命やいかに……。

中世に生きるお江戸ヒーロー大あばれ!!



⬆敵が現れた！　さあて、ひすい丸チャンバラの時間ですよ～。



⬅RPGではもうあたりまえ、村の人たちの話をよく聞こうね。

ドナルドダックⅡ

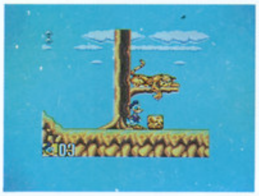
■セガ■発売日未定
■3800円（予）■アクション■4M

ドナルドダック第2弾！ 今回も楽しいぞ!!

毎回本当に楽しませてくれるディズニーキャラクターシリーズ。ドナルドダックの愛らしいアクションも、もうおなじみのものだ。さらにパワーアップした内容と、アクション展開で、またまた面白くなったドナルドをどーぞよろしくね！


⬅このシリーズは、なめらかな動きが特徴だね。


⬅いろいろなワナや、障害物に気をつけて！


⬅ややっ！　目の前には虎が…どうする!?

なぞぷよのお知らせ!!

前号でも紹介した「ゲームギア100万台販売突破記念」の『GGプラスワン』だが、７月25日からは『なぞぷよ』セット（15,800円）が発売されている。『なぞぷよ』は単体発売の予定はないが、『なぞぷよ２』の単体発売はあるらしい。『なぞぷよ』の問題作成モードで問題を作って送ると『なぞぷよ２』に採用されるかもしれないぞ。採用者には賞金もでるらしいし…。とにかく、ゲームギアを買うなら今がチャンスだ！



⬅『なぞぷよ２』では、なんと200問になるのだ。



⬅自分で問題が作れるモード。うんと難しいのを作ってしまえー。

裏技どっかん百万発!

MEGA BAZOOKA

裏ワザでおもちゃ券をもらおう!

- ●王将 …10,000円分のおもちゃ券
- ●角行 … 8,000円分のおもちゃ券
- ● 銀 … 5,000円分のおもちゃ券
- ● 歩 … 2,000円分のおもちゃ券

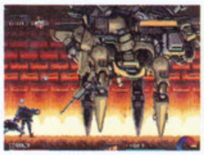
この「裏ワザメガバズーガ」で採用したハガキには、もれなく上記のおもちゃ券をプレゼント! ドシドシ送ってね。

歩

エクスランザー セガ/8800円

ノーマルパッドでバイクが動く(愛知県・樋ロー雄さん)

今回のトップバッターはエクスランザーだ。画面はキレイだけど難しい! という人も多いと思うけど、原因は武器の選択にあるんじゃないかな。アッパー(バイク)内でないと武器の選択ができない。そばにはアッパーがいない、敵の総攻撃…この繰り返しになっている人はこの技を試してくれ。6Bパッドじゃなくてもアッパーの操作が可能な裏ワザだ。しゃがんだ状態でパッドを左右に(つまり右下・左下)に入れてみよう。ノーマルパッドでもアッパーが動くぞ。



⬆武器を変えたいのに…という時にしゃがむと、



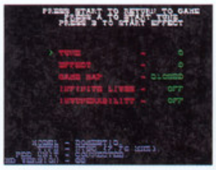
⬇ほーらアッパーを呼べてしまうのだ。

銀

ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦 EAビクター/8900円

何でもアリの隠しモード(兵庫県・酒田正泰さん)

まずは設定画面をださなきゃならない。タイトル画面で十字キーの左上とⒶボタン、Ⓒボタンの3つをおしたままセットしてみよう。そしてデモが始まったらⒷボタンを押すと、テストモード画面が現れる。ここからが本題だ。GAME MAPをOPENに、INFINITE LIVESをONにしてみよう。ゲームを始めると、いきなり掟破りの全マップオープン! それにミスをしてもゾウの数が減らないのだ。



⬆設定をこうしてからゲームを始めてみよう。



⬇左に書いた通りコマンド入力するとこの画面がでる。

いきなり全面マップ!



⬆スタートしたばかりなのに、いきなり全マップが表示される。



⬆トゲに刺さって死んじゃったー♪でも大丈夫。

減ってない!



➡自分のストックは変化してない。何も怖くねえぞ!

銀

餓狼伝説 セガ/8800円

対戦をさらに熱くさせる2つのワザ(神奈川県・米倉航さん)

まだまだ人気の高い餓狼伝説。本家ネオジオ版のほうも餓狼伝説スペシャルが発表されたし、SFCやPCエンジンにも餓狼伝説2が移植されるし。あら? 気がついたらすべてのハードを制覇してるじゃないですか。というワケでまだまだ遊び足りない餓狼伝説をさらに遊びつくす2つのワザを紹介しよう。

1つは、今までの対戦結果の表示だ。オプション画面のPOINTを1にして、そのあとⒷボタンを押しながら十字キーを左に入れると0になる。対戦モードを始めると、勝敗のポイントが数字で表示されるようになるぞ。

もう1つはアンディの技だ。飛翔拳には射程距離があって画面端の相手には絶対当たらないんだけど、飛翔拳を撃ったらポーズボタンを連打してみよう。なぜか画面端の相手に飛翔拳が当たってしまうのだ。ただし使い過ぎると、相手との人間関係にヒビが入るのは確実。

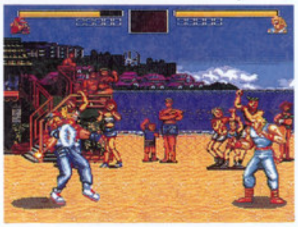


➡99999まで表示される。根性のある人はやるしかない?

画面端まで届く!



⬅おいおいアンディ、お前の力じゃここまでは届かない…。



➡うおおっ!? アンディの思わぬ技に兄貴もビックリだ。

はみ出しウラ技 笑撃編①

緊急情報ーッ! 愛知県の杉浦友祐くんからの情報で、スノーブラザース(テンゲン)はプレイヤーの数が9人を超えると、なんと数が減らなくなるらしい。時間がなくて今回は確認できなかったんだけど、うまくいったら次回のメガバズーカで紹介するので楽しみにしていてね!

エクスランザー　セガ／8800円

びっくり！ のEASY面（神奈川県・佐藤哲男さん）

エクスランザーの難易度設定は、ノーマルとハードの2種類しかないのは知ってるよね。なんとコマンド入力でイージーとヘビーが加わるのがわかったので紹介しよう。オプション設定画面で、ランクにカーソルを合わせたら、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒと入力してみよう。注意点は早く入力するという点。ポンポンと押すより、流れるようにチャチャッと押すとうまくいく。スタッフの遊び心一杯の隠しステージが遊べるぞ。是非とも試してくれ。



➡ヘビーは1面から、ハンパじゃない。



⬅ここでボタンをジャラッという感じで素早く押してみよう。EASYが選べる。

すると



⬅これがEASYの1面。全然雰囲気が違うぞ！ このあとは普通の1面になる。

Jリーグ・プロストライカー　セガ／8800円

突然エンディング！（愛知県・戸塚浩司さん）

第1ステージは鹿島アントラーズの優勝で幕を閉じたJリーグ。発売される頃には第2ステージも始まってさらに盛り上がっていると思うけど、サッカー小僧はその間Jリーグプロストライカーに燃えていたかな？　サッカーゲームとしては編集部でも評価が高いこのソフトにエンディングを見られる裏ワザがあったぞ。タイトル画面で十字キーの上とⒶボタンとⒸボタンを同時に押してみよう。エンディング画面になりスタッフロールが流れる。まだ実際にエンディングを見てない人は自分の力で見られるように練習してくれ。



⬅自力で見るには練習が必要なエンディング。他にも裏ワザは一応あったんだけど、詳しくは欄外で。

スラップファイト　テンゲン／7800円

まだあるぞ隠しコマンド（東京都・橋本和来）

隠しフィーチャーの豊富なスラップファイトの使えるコマンドを紹介しよう。1つはアーケード版にもあった復活コマンドだ。もしゲージが点灯していない状態でミスしてしまったら、右上とⒶボタン＋Ⓑボタンを押しっ放しにしてみよう。ゲージが1個だけ点灯した状態で復活するぞ。これはMDオリジナルモードでも有効だぞ。もう1つは、オプション画面の時にⒶ、Ⓑ、Ⓒボタンを同時に押すと東亜プランモードになる。これはアーケード版と同じ設定で遊べるようになるのだ。具体的には難易度のアップ、シールドに時間制限がつく、などがある。



やられた！

⬅爆発したらスグにコマンド入力。押しっ放しにする。

すると





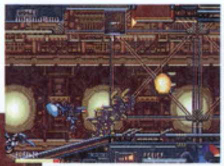
⬅この通りゲージがついた状態で復活する。東亜プランモードは難しいので心して遊ぼう。

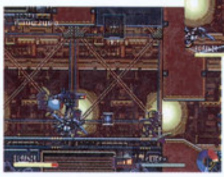
エクスランザー　セガ／8800円

シールドの出し方だよ。（大阪府・大滝達也さん）

前号の特集では、6面という条件だけで出し方については触れなかったバリアの秘密を教えよう。6面がスタートしたら最初の敵（4体ほどいる）に、ショットを撃たずにガシガシ体当りをかまそう。そのまま当たりつつ進んでいると敵が壊れてバリアが手に入る。とにかく使える装備だ。

➡コイツらにガシガシ当たりまくろう。





⬅シールドだっ！　使用中はあらゆるダメージを受けないのだ。

キック&ラッシュGG版

PK合戦モードだ（岐阜県・鵜飼寿行さん）

Jリーグ開幕前に、ゲームギアでキック&ラッシュというサッカーゲームが発売されていたのは知っているかな？　これにPKだけが楽しめるモードがあるんだ。まずはワールドカップモードを選んでパスワードにしよう。PKAA……と入力するとタイトル画面に戻るので、次はエキジビションモードを選んでみよう。通常なら試合が始まるのに、PKが始まるのだ。メガドライブでもゲームギアでも、サッカーゲームで熱くなろう！

➡ワールドカップモードでパスワードはこう入力しよう。





⬅入力後はタイトル画面に戻るのでエキジビションを選択するとPKに。

はみ出しウラ技 笑撃編②　富山県の松下君へ。Jリーグ・プロストライカーでゴールエリア内で反則をしてPKになるまでの間にキーパーがボールを取ると自軍のPKになるって技なんだけど、SLGページの軍師・天野と何回も試したけどダメだったよ。ひょっとしてバグ技!?　詳しく書いて送ってちょ。

GG シャイニング・フォース外伝II

セガ／5500円

発売と同時に編集部に届けられた情報を一挙に大公開！　クリアした人も必見の技ばかりだぞ!!



やっぱりあったエクセレントモード

（兵庫県・参保尾流さん）

外伝Iのエクセレントモードは、ほとんどの人が知っているんじゃないかな？　なんでも実際にゲームを作ったスタッフの間でも難しいという評判らしい。Iにあるのなら IIにも‥というわけで、ありました。IIでエクセレントモードにするには、タイトル画面で✚の下を連打するだけ。しばらく続けると、ビューッと音が鳴る。これで成功だ。タイトルの下にEX-CELENTと文字が入るので、早速トライしてみよう。敵が強くなって難度の高いこのモード、クリアしたらご立派！





⬆タイトル音楽が終わるまで連打すると…。



真のエンディング？　マイム劇場のチケット

（和歌山県・鈴木秀典さん）

右の3つは前作の外伝Iにもあったワザなんだけど、これから紹介するワザは外伝IIのオリジナルだ。バトル5で、マップ右上の方にある家の近くまで行くと、「しらべる」コマンドが出るので調べてみよう。すると、「マイム劇場のチケット」が見つかる。しかしこのアイテム、取ることができないのだ。タネを明かすと、チケットをみつけておいてゲームをクリアすると、なんとエンディングでボスや仲間たちが出てきて「マイムマイム」を踊ってくれるのだ！　さすがに画面を誌上で公開するようなヤボはなし。ちゃんと自分の手で見てほしいな。ひょっとしたら、IIにはこんなアイテムがまだ隠れているかもしれない。みんなももう1回捜してみるといいぞ。



⬅取れないチケットには実は大きな意味があったのだ。



またまた名前が変えられるぞ!

（神奈川県・宍沢浩一さん）

仲間の名前を自分が好きなようにつけられる裏ワザだ。まず主人公の名前が決まったらカーソルを「おわる」に合わせてスタートを押しながらⒷを押そう。するとニック王子の名前を入力できるので、決定時に前述のコマンドを入力すると、登場する仲間の名前を変更できる。



⬆全員友達の名前にすると感激もひとしお。



こんなところでサムライ発見

（兵庫県・参保尾流さん）

Iには2人いた隠れた仲間だがIIでは現時点で1人しか見つかっていない。さっそく報告するぞ。バトル21（バーバラと戦う所）で、スタート画面の近くの○○○の側に「しらべる」コマンドが出るので調べてみると、サムライが仲間になる。こいつは強いぞっ！　でもねぇ、もう1人の仲間はどこに‥って、それはみんなで調べてみてほしい。見つかったときはメガバズーカまでよろしくね。それではMDのIIでまた会おうね。



⬅ノーヒント。でもスグに見つけられると思うよ。



⬅戦闘シーンもカッコイイだけじゃない。強いぞ。



サウンドテストもちゃんとある

（和歌山県・鈴木秀典さん）

まずは一度クリアしてから電源を入れ直そう。そして「つづきから」を選ぶが、ここで女の子が「はやく、はやくーっ！」と言った時に✚の上とスタートボタンを押しっ放しにしておこう。するとメッセージが「と、おもったけど‥」となってサウンドモードが始まるぞ。シャイニングシリーズって音楽もいいんだよね。



⬅ここでボタンを押しっ放しにするとサウンドモード。

HOW TO WIN

まだ見たことのない人、買おうかどうか迷っている人、必見！
こんなに『すごい』ゲームは今までなかった。断言するぞっ！

ガンスターヒーローズ

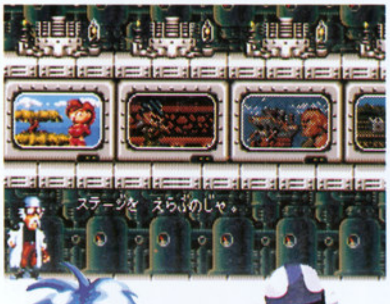
■セガ■９月10日発売予定■6800円（予）■アクション■１～２人用 8M



やるぞ!! 全ステージ、一挙大解析!!

まずは一言書かせてもらおう。アクションゲームは苦手だとか嫌いだとか言っている人、見るだけでも見てほしい。未だかつてこれほどの感動を覚えたソフトはない!! 武器合体システムの斬新さはもちろん、敵キャラたちの光る個性、アイデアが盛り込まれたステージング、そしてなんといってもその動きには、寒気を覚えるほどの感動があるのだ。とにかく一度見てほしい。ここに書いてあることが、どれほど“本当”のことか確認できるはずだ。

この興奮が少しでも伝わればと祈りつつ、全ステージ攻略法を徹底的に暴いていくぞ！



⬅まずはステージ選択。古代遺跡、地下採掘所、空中戦艦、要塞の４種類だ。



武器合体システムを駆使しろ!!

『ガンスター』の特徴のひとつに、この武器合体システムがあげられる。これは文字どおり武器と武器とを合体させ、より強力な武器とを作り出すシステムのことだ。ゲームスタート時、４種類の武器アイテムから１種類を選び、ステージ中に登場するアイテムとを組み合わせる。すると、アイテムとアイテムとの効果が合わさって、新しい効果が生まれるのだ。もちろん単体でもOK、同じアイテム同士でもOK。どの合体にするかはプレイヤーの意志次第だ。

	ファイヤー	ライトニング	チェイサー	フォース
フォース	バクレツレーザー	レーザー100	バカホーミング	ジョンのマシンガンSS
チェイサー	ロンリーソウルファイヤー	シャチョーレーザー	マキビシ弾	
ライトニング	ハラキリレーザー	暴れん坊レーザー		
ファイヤー	死ね死ねファイヤー			



⬆どんな武器も思いのまま。その効果を楽しんでくれ。個人的にはチェイサー系が便利で好き。

STAGE 1

古代遺跡

帝国に襲われた原住民の村を救え、という設定のステージ。でも実際壊しているのはガンスターたちだったりする!? ザコはしょっぱなから全力投球してくるけど、ボスは練習用って感じ。ここで8方向への撃ち分けに慣れておけ。



⬅ザコは上下左右から出現する。8方向への撃ち分けの練習にはもってこいだ。



➡あとからあとからザコが出てくる。上を目指し、登りながら撃ちまくれ。



⬅急激な坂道。上からザコが転がり落ちてくる。その方向にボタンを固定しよう。

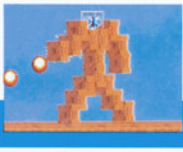
中ボス

パパイヤダンス



⬅弱点の上部を狙い、真下からの攻撃が有効。花粉は撃ち落とせない。

➡全身これ弱点。画面のはしで撃ちまくれば、短い時間で倒せるぞ。



ブラボーマン

ボス



ピンキーローダー

⬆攻撃を引きつけてかわしつつ、ボディを狙おう。投げつけてくる爆弾は、受ける前に撃ち落とせ。

STAGE 2

地下採掘所

一種のシューティング面とでもいおうか、滑車に乗って地下を走り回るステージだ。地面だけでなく天井も走れる。ジャンプボタンを2回押すとくっつけるぞ。うまく使い分けよう。途中、通路が縦になる場所がある。ここで注意。上方の敵を攻撃すると、当然体もその方向へ流れる。目的の1体を倒したら、すぐ体制を整えよう。次に現れる敵とぶつかってしまうからだ。



⬅敵が下にいるときは天井を走るほうが有利。状況判断の早さが勝利を生むカギ。



➡なぜか列車も走っている。車体自体はお飾りだ。中の敵だけ倒そう。



⬅ここが問題の縦の通路だ。常に体を画面の真ん中におくよう、心掛けよう。

中ボス

スマッシュ大作大佐



⬅部下を投げつけての攻撃。大佐を標的にジャンプしながら撃て。

ボス



セブンフォース



⬆間合いをとって、敵の攻撃を避けることだけに集中しろ。応戦は連射で、弾が当たるにまかせておけ。





中ボス

スワッピングレッグ



⬅中央の台座を集中攻撃。相手が撃ってきたら左右へ逃げて避けろ。

➡再登場の大佐。飛び回りながら爆弾を投げてくるぞ。足元に注意。



スマッシュ大作大佐

ボス



GIオレンジ

⬆左右に揺れる戦闘機上での戦いだ。体当たりを食らって機上から落ちないよう、常に中央にいろ。

STAGE 3

空中戦艦

離陸する戦艦を追いかけ、飛び乗り、戦闘機へと、目まぐるしく移動するステージだ。艦上の途中に砲台が4体あり、壊すと武器アイテムが出てくる。今の武器が気に入らないなら、今のうちに変えておこう。チェイサー系は便利だ。



⬅上方の足場には敵が隠れている。常に上を撃ちながら戦艦を追いかけよう。

➡戦艦に飛び乗ると敵と爆弾が降ってくる。敵だけを撃ち落とし、爆弾はかわせ。





⬅ここの砲台が武器アイテムを隠し持っている。合体を変えるなら今のうちだ。

中ボス

ミニオンソルジャー



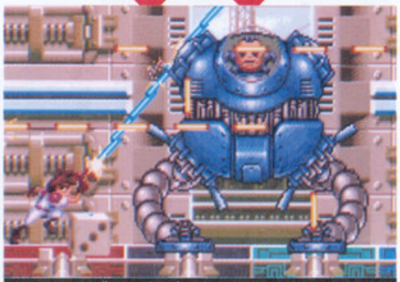
⬅体の割にパワーがある。近づくと投げ飛ばされてしまうぞ。間合いをとって連射だ。

➡こいつに武器は使えない。殴る、投げるの攻撃で倒そう。プレイヤーの腕の見せどころ。



カレーライス

ボス



ブラックビートステッパー

⬆足の止まったタイルの色に応じて、攻撃手段が変わる。サイコロを振っているときが狙い目だ。

STAGE 4

要　塞

斬新なアイデアのすごろくステージ。サイコロを振って出た目の数だけ進み、止まったマスのボスと戦う。つまり目によって、戦うべきボスの数と種類が変わるのだ。万が一、1の目しか出ないとなると、14回もボスと戦うハメに。



⬅すごろくの前には普通のステージがある。対長期間ボス戦に備え、武器アイテムの確認をしておけ。

ボスはすごろくで



⬆天井から巨大なサイコロが降ってくる。全身で投げろ。アイテムのマスには寄っておきたいが……。

STAGE 5
屋上

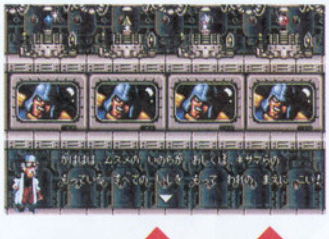
とらわれのイエローを助け出せ!!



前半 4 ステージを攻略するとイベントが発生。博士の孫娘・イエローが、帝国軍にさらわれたのだ。相手は、今まで集めた石を要求してくる。石を持って、彼女のためにステージ 5 へ突入だ。

ここは全ステージ中、もっとも爽快感を味わえる面だ。ボスばかりが現れるステージっていうのはよくある設定だけど、これはその逆。ザコばかりが現れるのだ。だからパッと見は地味に感じるけど、なかなかどうして。撃ちまくり、爆発しまくりで、画面が真っかっかになりっぱなし。ストレス発散にはとってもグーだぞ。

敵の出現は弱い順になっている。最初のほうで有利な武器合体を見つけよう。チェイサー系はやはり便利。超おススメだ。



⬅イエローが帝国にさらわれた。相手の要求は今までに集めた石全部。どうする、ガンスターたち!

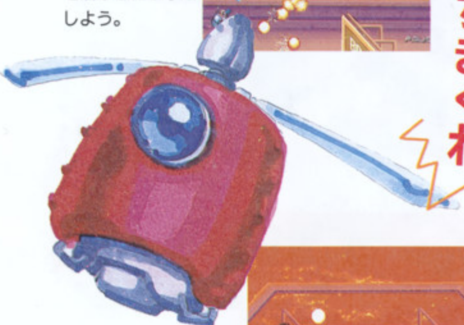
とにかく撃ちまくれ

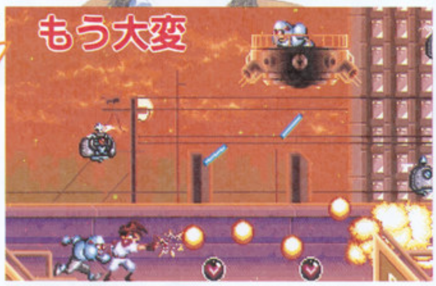


⬅8方向への撃ち分けは、もうできるよね。それが可能なら楽だぞ。



➡ただ地上を走るだけでなく、地形を活かした攻撃をしよう。





⬆とにかく、撃って撃って撃ちまくれ。ボタンの8方向をグルグル押し回して、かたっぱしから消していこう。



⬅箱を壊すとアイテムが出てくることがある。ここでの回復アイテムは必ず取っておけ。



➡ある程度進むと、ザコの親玉が出てくる。投げつける爆弾に注意。



⬆敵の投げてくる爆弾を受け止め、逆に投げ返す技も使おう。多用できれば、普通に攻撃するより楽に進めるぞ。



➡敵は積み上げられた箱を上れるが、こちらは壊さないと進めないぞ。



⬅巨大な歩行メカは突進してくる。一応ザコなので弱いが、やられる前に集中攻撃だ。

ボス

再々登場のスマッシュ大作大佐。今度の攻撃にはバリエーションがあるぞ。飛び回っての爆弾投げ、足伸ばし、銃を撃つの 3 つだ。





⬅ジャンプしたら、足を伸ばしてくる合図だ。左右に逃げるのではなく、真下に入り込もう。



⬆銃から出る炎は 2 種類ある。どの地点でどう変化するか、一度見きわめてから避けよう。



スマッシュ大作大佐

イエローは無事だったが…

スマッシュ大作大佐を倒すと、グレイのもとへ逃げ込まれてしまう。その横にはとらわれのイエローが。石を渡すと、グレイはさっさと逃げ去ってしまう。大佐がこちらに銃を向けたその時……ステージ 1 で出会った原住民が現れるぞ。イエローのロープを切り、大佐をとっちめてくれるのだ。









STAGE 6
宇宙

グレイを追ってシューティングステージへ!!

イエローは無事に保護した。あとは石を取り返すだけ。グレイを追って、博士の用意してくれた高速宇宙艇で宇宙へ出よう。ここで、ステージは一気にシューティングへと切り替わる。

ステージが始まると、すぐ武器アイテムが出てくる。ここでなんとかマキビシ弾に変えておけ。それ以外の武器だと操作が難しいからだ。

画面左に下がりながら画面右の敵を撃とうとしても、弾は左にしか飛んでくれない。方向ボタンの左を押しているからだ。右に弾を飛ばすには、いったん攻撃の手を止め、方向ボタンを右に入れ直してからになる。これは厄介だ。だからこそマキビシ弾に変えておきたいのだ。勝手に敵を追いかけ、倒してくれるからね。

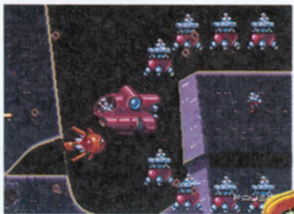


⬅博士の用意してくれた宇宙艇でグレイを追いかけろ。

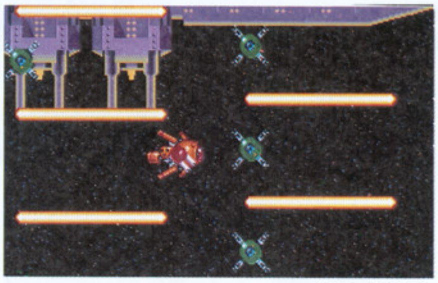


⬅できればマキビシ弾、もしくはチェイサーを単体で使おう。理由は上のとおりだ。



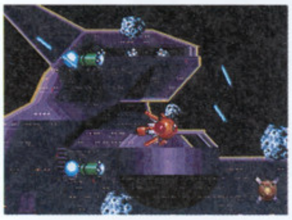


➡敵の出現数もハンパじゃない。ときには避けるのに精いっぱいかも。



⬆戦艦から放たれるレーザー群。隙間をぬって下がれ。





⬅さすが宇宙だけあって、隕石も飛んでくる。こいつは壊せないから避けまくろう。



⬅隕石がくっついて固まったものだろうか。乗っている人間がレーザーを撃ってくるぞ。

中ボス
タイムロン



⬅長時間戦えば戦うほどボーナス点が高いとか。でも攻撃がどんどん激しくなる。

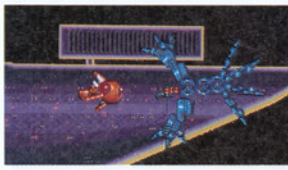


➡戦艦の砲台が、異常なほど攻撃してくる。こんなところでは、やはりマキビシ弾が強い味方になる。

ボス

ステージ2にも登場したセブンフォースが再来。こいつを倒し、戦艦中心部に進む。そこにはガードデバイスがいるぞ。3変化するのだ。

セブンフォース



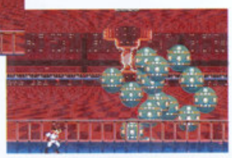
⬅ステージ2より小さいけれど攻撃方法は一緒だ。



ガードデバイス



⬅球体を線状につなげ、ヘビのようにクネりながら攻撃してくるぞ。



➡球体が人間状に合体。腕を振り回し、伸ばしきったところで弾を投げる。

そして最終ステージへ

ガードデバイスを倒すと、いよいよ敵地に潜入だ。ここは最終ステージらしく、ボスばかりが出てくるぞ。トップを飾るのはステージ1に登場したピンキーローダーの改造版。こいつを撃破すると、操縦していたカインが銃を持って捨て身の応戦。そしてこの後、続々とあのボスたちが……。



⬅最初はこいつ。ほかのボスは、モニターの前で待機中だ。



➡カインの捨て身の攻撃。情けをかけるな。

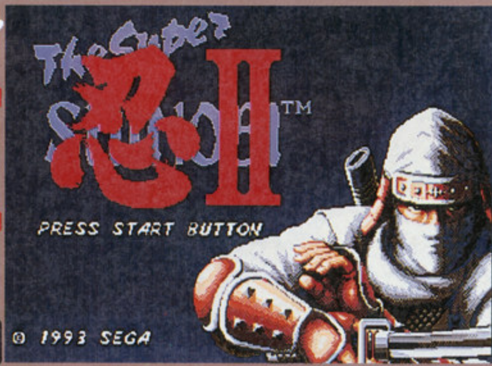
果たしてこの後は?



あっけないカインの最後。次は誰だろう!? あいつか、それとも……。

闇夜に映る影一つ　新生ムサシが悪を斬る!!

ザ・スーパー忍II



■セガ■発売中■6800円■アクション■１人用　8M

新必殺技を使いこなせ!

『ザ・スーパー忍II』は前作より新たな技が加わり、より高度なテクニックが必要となった。新たな技"ダッシュ斬り"は威力が高い上に、攻撃中が無敵なので非常に便利だ。しかし、刀が出るまで少し時間がかかるので、攻撃ボタンは早めに押さなければいけない。"跳び蹴り"は敵を蹴った後に、もう一度"跳び蹴り"コマンドを入力すればまた蹴ることができる。また、タイミングが合えばいくらでも蹴れるのだ。その他、"天井ぶら下がり"や"三角跳び"は回数をこなして極めろ。

ステージ1　もうお約束。基本操作を覚えろ!!

１面は難しくないので、基本操作をマスターしておこう。とくに、ダッシュ斬りは使える技なので、なるべくこの面で慣れておきたい。１面の注意する敵は、くノーと中ボスのサムライだけで、くノーは出る場所さえ覚えておけばなんでもない敵。サムライは目の前で待ち、ウェイブを出したらジャンプして跳び蹴りで倒してしまおう。もしパワーアップしているなら、ジャンプで避けて刀で斬ればすぐ倒すことができるぞ。大ボスのロブスターは、ダッシュ斬りでダメージをあたえ、突っ込んできたら八双跳びでかわす。あとは、この繰り返しでOKだ!!



←ガードロブスターはダッシュ斬りで攻撃するのが一番楽。



←ボスがダメージを受けると突っ込んでくるので八双跳びだ。

ステージ2　八双跳び　ぶら下がり　三角跳びを使いこなせ!!

中ボスの槍はジャンプで避け、敵が跳び蹴りをしてきたらジャンプで避けつつ、こちらも跳び蹴りで応戦しよう。縦スクロール面では、八双跳びや三角跳びを使いこなして先に進む。大ボス"マルク"の炸裂弾はしゃがみガードをして、隙をみて攻撃すれば勝てるぞ。



↑まず槍を投げてくるのでジャンプして避ける。慣れるまでちょっと難しいかも。

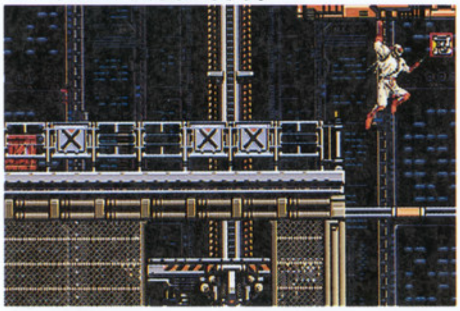


↑次に敵が後ろから跳び蹴りをしてくるので、これまたジャンプで避けよう。

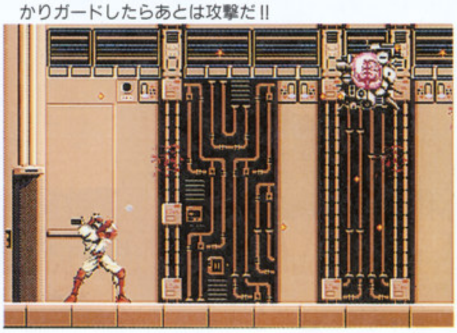


↑敵の攻撃をジャンプして避けたら、そのままこちらも跳び蹴りで応戦するのだ。

↓縦スクロール面では、このように忍術アイテムがあるので必ず取っておくようにしよう。



↓大ボスの炸裂弾はこのようにガードして避ける。しっかりガードしたらあとは攻撃だ!!

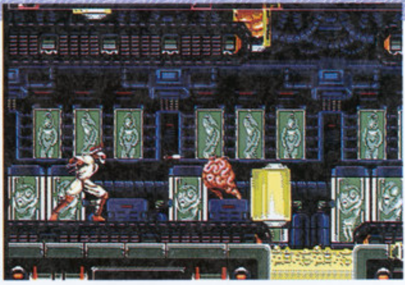


↓この時は操作方法が逆になるので注意が必要だ。マシンガンはダッシュしてよけるといい。

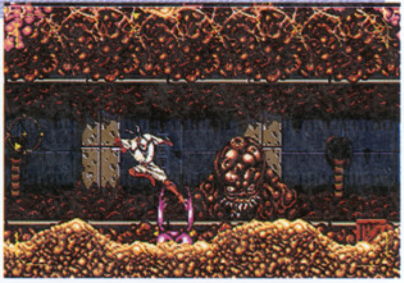


ステージ3　第一の難関……強敵ハイドラ現る!!

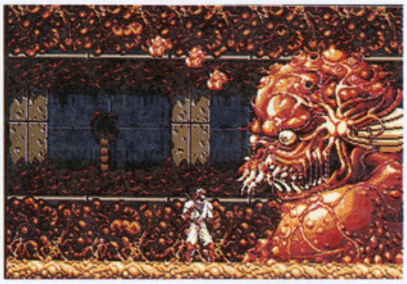
生体兵器工場は、意外と普通に進むだけでクリアできてしまうが、ちょこまかと出てくるバイオコウモリには注意しよう。また、ベルトコンベアから落ちてくるハイドラの子供は手裏剣を連射して倒せばよい。地下処理場のアリ地獄は、跳び蹴りだけで倒すことができるが、画面の奥にいるハイドラの照準につかまると、レーザーの餌食になるのでジャンプして避けよう。ハイドラの倒し方は、まずボスの目の前に行き頭から出る弾を避ける。その後、跳び蹴りをしてダメージをあたえると下から手が出てくるので、八双跳びでかわそう。手がなくなると、今度は口からレーダーを吐いてくるので、ギリギリまで引きつけてダッシュ八双跳びでかわせ!! レーザーを吐ききると、ボスはいったん下に潜るので一番左の安全地帯で待機。あとは、いままでのやり方の繰り返しで勝てるぞ。



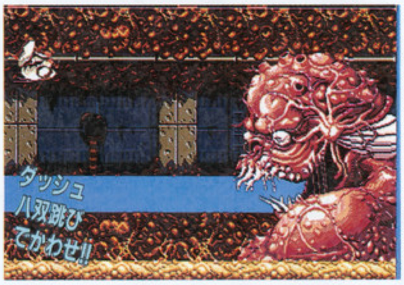
➡上から落ちてくるハイドラの子供は手裏剣連射で倒せるぞ。



➡画面の奥にいるハイドラの照準に捕まるとレーザーの餌食に。



⬅まずはハイドラの目の前まで行き頭から飛んでくる弾を避けよう。



⬅レーザーはしゃがんで避けられるが、たまに当たるので八双跳びで!!

ステージ4　約9種類もの攻撃パターンをもつ究極兵器!!

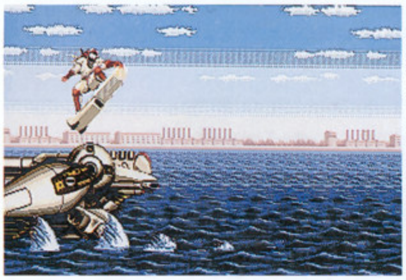
ボスはまず弾をしゃがんで避け、次に下攻撃をしてくるのでジャンプでかわす。体当たりの場合は、跳び蹴りで攻撃しながら避け、その後のレーザーもジャンプで。砲台を壊すとライフル、ミサイル、体当たり、ミサイル、爆弾、波動砲の繰り返しで攻撃をするので写真を参考にしてほしい。さらにライフルを破壊すると、波動砲の後にパンチ、マシンガンが加わる。



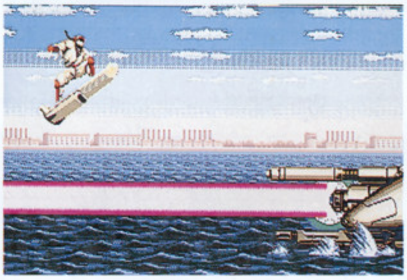
➡中ボス重装歩兵のクラッカーは引きつけて後ろでジャンプ!!



➡この面初登場の羽忍者はあわてずにガードして攻撃をかわせ。



⬅第1形態の体当たりは跳び蹴りで避けつつ攻撃をしよう。

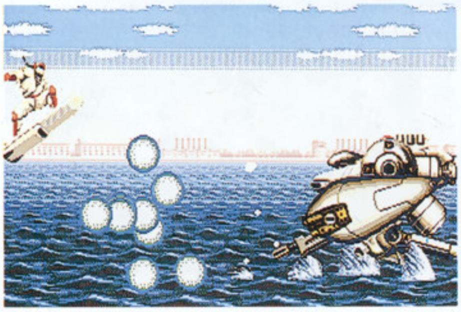


⬅体当たりの後はレーザーを出すのでジャンプしてかわす。

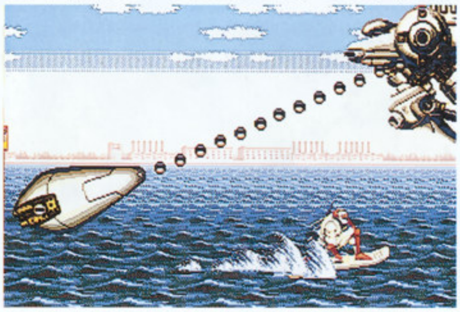


⬅第2形態のミサイルは後ろでジャンプすればよけられるぞ。

⬇波動砲は、早めにジャンプするとタイミングが狂ってよけられなくなるので、発射と同時にジャンプするのがベスト。慣れれば避けるのは簡単になる。



⬇ライフルを壊すと最終の第3形態になる。このパンチ攻撃は画面右端にいれば当たらないのでここで避けよう。パンチ攻撃をしないでマシンガンになることも時々ある。



⬇パンチの後に、このマシンガン攻撃がくる。この攻撃は、ジャンプしてよければノーダメージで済むので問題はないだろう。ボス撃墜まであとわずか。墜ちろ〜っ!!



ステージ5

目には目を歯には歯をゲリラ戦にはゲリラ戦を!!

この面の前半は、ゲリラ戦が中心の闘いになる。敵は、障害物がないときには手裏剣で倒し、障害物がある場合は敵の動きを見切り、跳び蹴りで倒すようにしよう。中ボスの重装歩兵はザコと同じく、連続跳び蹴りだけで楽に勝てる。後半の工場内部では、爆弾で床を壊しながら先へ進むのだが、壊しすぎて足場をなくさないようにしよう。ここを越えれば、あとはボスのみ。

➡このように、アイテムの箱に乗り敵の攻撃をかわすのだ!!



➡燃料タンクの上に乗っかると次々と爆発する。急いで逃げろ。

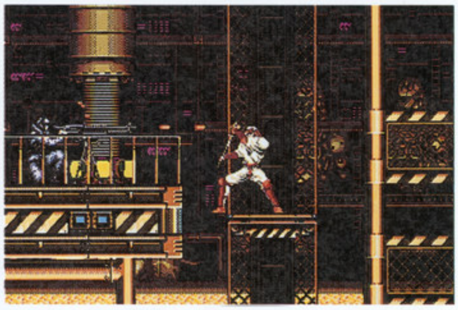




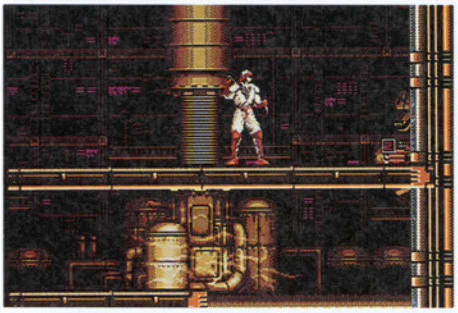
⬆この面でもっともイヤなキャラの迫撃兵。グレネードランチャーを避けつつ手裏剣で早く倒すのが賢明だ。



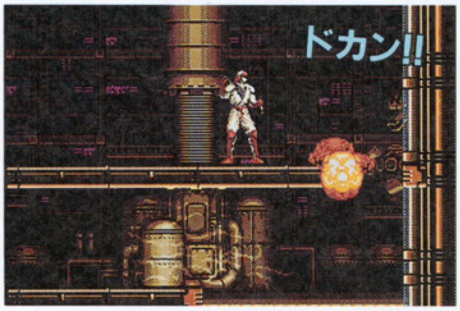
⬆この面の中ボスはメチャクチャ弱く、連続跳び蹴りで楽に倒せてしまう。もちろん相手が止まってからだよ!!



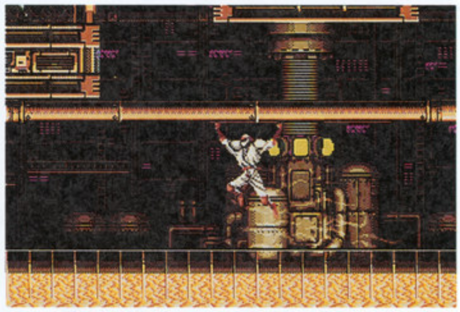
⬆エレベーターで上る時には、ガードしていったほうがよい。いったい、何が待っているかわからないもんね!!



⬆もし〝行き止まり〟に出会ったら、アイテムの入った箱を捜してみよう。爆弾が入ってれば床を壊せるぞ!!



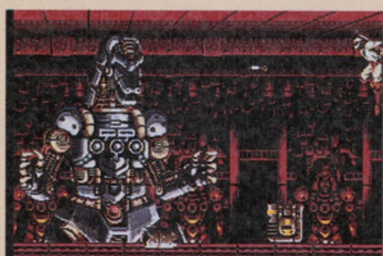
⬆このように、爆弾で床を壊せば先へ進むことができる。しかし、壊しすぎて足場をなくさないよう注意しよう。



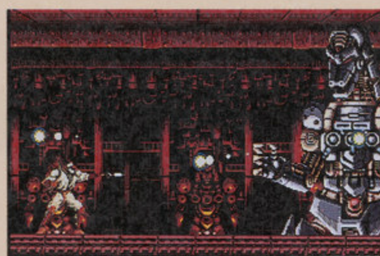
⬆爆弾で壊しすぎると、このように床がなくなり足場が溶岩だらけに……。落ちたら即死なので十分注意だ!!

ボス メガ・ザウルスの逆襲!!

5面のボスは、前作に登場した恐竜のメカ版〝メガ・ザウルス〟だ!! 奴の攻撃方法は、リーチの長い放射能火炎・胸のミサイル・地響きで落ちてくる鉄クズの三大攻撃である。放射能火炎は、動きが止まった後の、首の小さな動きが〝吐くぞ!!〟という合図なので、ジャンプして避ける。胸のミサイルは、3発発射してくるのでジャンプしてかわすか、手裏剣で攻撃して壊すしかない。そして落下してきた鉄クズは、反応して避けるのは難しいが、ダッシュで避ければいくらかは楽になる。以上、このように避けつつ弱点の頭を攻撃すれば宿敵の〝メガザウルス〟を撃破できるだろう!!

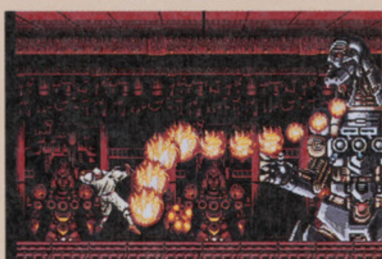


⬅落下物を避けつつジャンプ攻撃で奴の弱点である頭を狙え!!

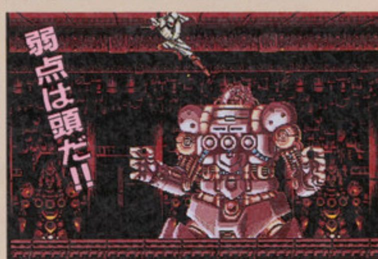


⬅胸のミサイルはこのように手裏剣を当てれば壊すことが可能。

➡奴の放射能火炎はかなり伸びることを頭に入れて避けよう。



➡頭を壊すと奴のブレインが。あとは跳び蹴りで壊してしまえ。



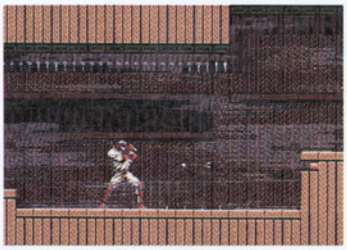
ステージ6 ワナだと知らずにムサシは1人呪われた塔へ….

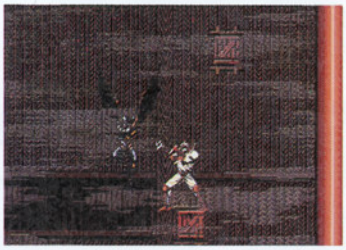
6面は、いきなり高度なテクニックが要求される強制スクロールの崖から始まる。八双跳びで、岩から岩へ跳び移っていくのだが、羽忍者が画面右上から出てくるので出現パターンを覚えて応戦しなければいけない。崖の後半は敵が出ないが、足場の岩が少なくなるのでどの岩に跳び移るかがキーポイントになる。崖の最後には、中ボスが待ち構えているが、パターンさえわかればそんなに強い敵ではない。攻略法は、真ん中の岩が安全地帯なのでしゃがんで攻撃をかわす。敵の急降下攻撃の後は隙ができるので、その時に手裏剣を当てれば倒すことができる。すると、今度は前作の最終面のような迷路になる。ここは迷路を覚え、八双跳びで先に進むしかない。ムサシは無事塔から出れるだろうか?

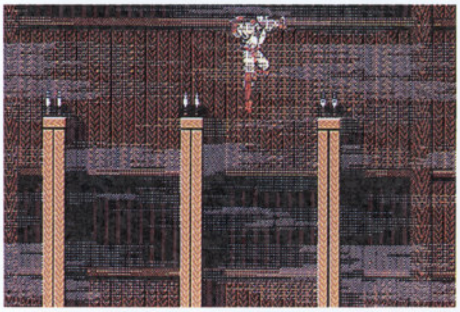

➡画面右上から出てくる羽忍者は、出現場所を覚えて手裏剣で迎撃してしまおう。とにかく嫌な敵キャラだ。

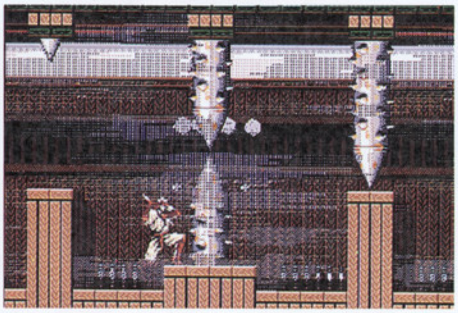


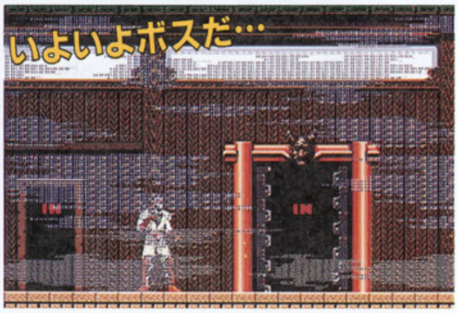
➡中ボスは、このように真ん中の岩でしゃがんでいれば安全。急降下してきたら攻撃のチャンスだぞ!!


⬅壁から飛んでくる矢は、天井に槍があるのでジャンプではかわせない。残る方法はただ一つ、ガードして前へ進むのみ。


⬅アイテムの箱を足場にして上っていこう。しかし、羽忍者が待ち構えているので、ガードしながらいかないとやられるぞ。


⬆迷路の中は難しいトラップばかり。三角跳びをマスターしていても、そう簡単に越えられるものではないぞ。


⬆終盤にあるこのトラップは、1回当たれば即死だ。この塔にはいくつのワナが仕掛けられているのか!?



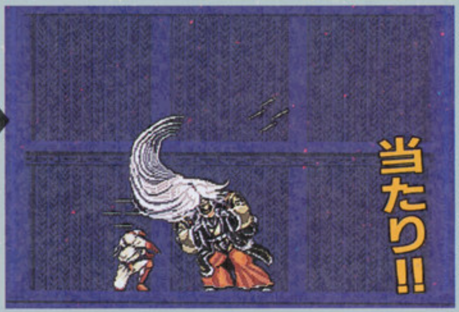
⬆ついに、塔の親玉がいる部屋の前まできたぞ!! この中にはいったい、何が待ち構えているのだろうか……。

ボス あの悪夢が再び…

塔の最後でムサシを待っていたのは、倒したはずの"マスクド・忍者"だった!! 攻撃パターンは、分身は攻撃してみないとどちらが本物かわからない。とにかく、「下手な鉄砲数撃ちゃ当たる」戦法でいくのがいい。ある程度ダメージをあたえると、正体を現すのでダッシュ斬りで奴を倒せ!!

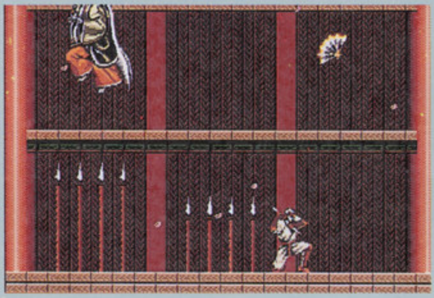


⬆このように分身するので、まずどちらかを攻撃してみよう。もしハズレたら、敵は髪の毛を飛ばしてくるのでダッシュしてかわせ!!

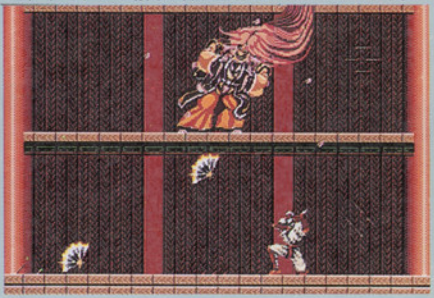


⬅このように攻撃が当たったほうが本物。手裏剣はしゃがんでタイミングよく!!

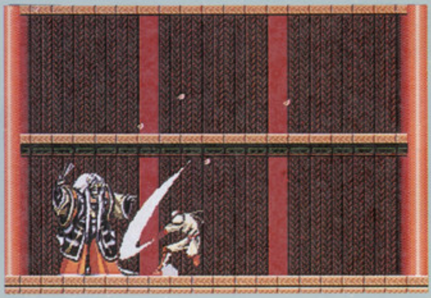
⬇上から降ってくる扇子は攻撃して壊すか、引きつけてダッシュしてかわすかのどちらかしかないぞ。



⬇髪の毛を飛ばしてきたら、この位置でよけよう。また、下でやった場合は右か左端でしゃがんでよける。



⬇チャンスだと思ったら、威力の強いダッシュ斬りで攻撃だ。当てれば、たった数回で倒すことができる。



ファン待望のゲームがついに発売!!

慶応遊撃隊

けいおうゆうげきたい

■ビクターエンタテインメント■発売中■7400円■シューティング■1人用■



1面から4面まで完全攻略するよ!!

メガドラユーザーお待ちかねのシューティングゲーム『慶応遊撃隊』がついに発売!! 見た目は軟派なゲームに見えるが、これが意外と硬派なので、シューティングにうえている人にピッタリなのだ。もちろん、ビジュアルやパロディを楽しみたい人にもバッチシ!! 『慶応遊撃隊』の全体的な攻略法は、敵のパターンを覚えないと先に進めないタイプなので"ここは難しい"と思った所は、必ず覚えておかないとクリアはできないぞ。今回は、1面～4面まで完全攻略してみたので先に進めない人は必見だ!!

こっちが主人公の



蘭末ちゃん

⬆なんで戦闘服が"バニーちゃん"の服装なのか謎である（笑）。

VS

こいつが悪者の



Dr.ポン!!

⬆秘宝の宝を狙うDr.ポン。お腹のネコがカワイイ（笑）。

まずはアイテムの紹介をするね!!



この『慶応遊撃隊』には、2つのショットと3つのサブウェポンがあり、これらをうまく使いこなさなければクリアはできない。場所によってはショットを替えなければいけない所もあるので注意。

パワーアップアイテム

前方ショット

ほとんどのステージは、この"前方ショット"がメインになるだろう。前方にしか飛んでいかないが、連射ができるのでボスには効果的だ。

1段階





3段階

➡最強状態になると、弾の大きさや威力がアップ。こうなれば超たのもしい。



6段階

多方向ショット

多方向ショットは、弾を広範囲に撃つことができるが、連射負けしてしまうので威力はいまいち。だが、場所によっては使える所もある。

1段階





3段階

➡多方向ショットも、最強になればちょっとはたのもしくなる　かな(笑)。



6段階

対地爆弾

場所によっては、けっこう使える武器。だが、後半は対地爆弾だとつらいかもしれない。



炸裂手裏剣

キーを入れた方向と逆の方向に出る炸裂手裏剣。威力は強いが、あまり使わないかな!?



追っかけぽち

威力はそれほどでもないが、敵をホーミングするので強い。全面この武器を使っても良い。





BOM!

⬆ボンバーボタンを押すとボンバーぽちが飛び出すぞー

1UP

もうおなじみのアイテムだよね。出てくる場所が決まってるので、狙って出せるものではない。出たら必ず取るようにしよう。

これが最強か!?



⬆これがオススメの"前方ショット&追っかけぽち"最強装備だ!!



第壱話「宿敵、宝船の追撃」

民家や宝船に激突しないように!!

とりあえず１面の注意する点は、民家や宝船に当たらなようにすること。その他、前半に川から出てくる船は背後にくっつきながら撃ち込む。中盤の宝船から落ちてくる敵は、湯呑みを壊すと弾を撃ってくるので、避けつつ頭を壊す。その後の３方向に撃ってくる弾は、一番後ろにいて落ちついて避けるようにしよう。ちょこまか動くとやられてしまうぞ。



⬆この船の後にへばりついていれば弾が当たることはない。速攻倒しちゃえ!!



⬆湯呑みを壊したら弾を撃ってくるので、このように軸をずらして避けよう。



⬆ここの砲台家？　は急いで壊せ!! さもないと後ろからくる宝船に潰される。

ボス　大砲とサルさえ倒せば勝ったもどうぜん!!

１面のボスは、画面に現れる前から大砲が出る所にオプションを並べ、待ち構えよう。出てきたら、大砲にオプションをめりこませて弾を撃ち込み、ある程度柔らかくしておくのがベスト。あとは、大砲の炸裂ミサイルとサルのバナナバルカン（笑）に注意しながら弱らせた大砲を壊し、その後ゆっくりとサルを料理してやろう。残るは大黒のみだか、ウシが３方向に弾を出すだけなので楽勝。

➡このへんで待機して、大砲を攻撃しよう。



➡バナナバルカンは弾数が多いので気をつけよう



➡肝心の大黒は攻撃をしてこないのだ。







第弐話「隅田川を下れ!」

落ちついてやれば1面よりも簡単!?

２面は、ザコ敵がたくさん出てきて弾をバラまいていくが、それほど速くないので楽勝だろう。その他、滝には当たり判定がないので一番後ろでオプションを縦に張って、上から落ちてくるタヌキを撃ち落とそう。また、滝を登ってくるコイにぶつかると、隠し１UPになるので必ず取っておきたいところだ。中ボスのタコは、後ろで連射していればOKだ!!



⬆このようにオプションを縦に張っていればOK。コイにぶつかれば１UP。



⬆中ボスのタコは後で連射。伸びる手は当たらないので速攻叩きのめそう。



⬆後半の船はうまくオプションでフォーメーションを組んで倒すのが良い。

ボス　1番恐いのはオバケだけ!!　あとは落ちついて倒そう

２面のボスは、現れたら速攻頭の雷レーザー砲台を壊す。これをまず壊しておかないと、逃げ場がなくなってしまうからね。壊したら、カニが頭から飛んでくるので迎撃して倒す。その他は、恵比寿が出す３方向弾と、左手のオバケに注意。オバケは、倒すと火の玉となり自分に向かって飛んでくるので、逃げ場はちゃんと作っておかないとやられてしまうぞ。それさえ注意すれば勝てる!!

➡とにかく初めは頭の砲台を狙い撃ちして壊そう。



➡対地爆弾を持っていたらこのように撃ちまくれ。



➡オバケを注意しながら後ろで連射して倒そう!!



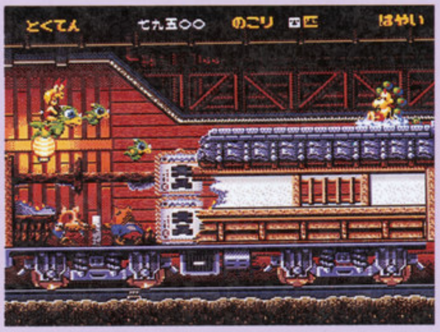




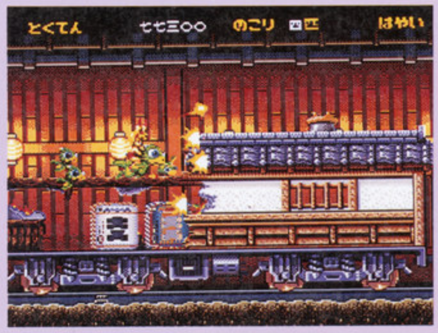
第参話「江戸城下、沈黙す」

敵の出現パターンを覚え弾を見切れ!!

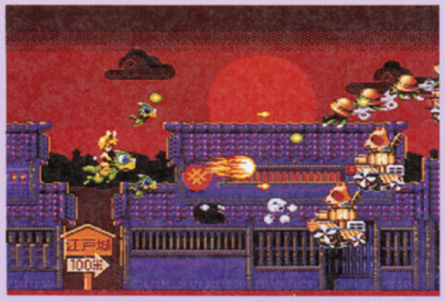
2面までは、パターンなしでもどうにかなったが、ここから先はちゃんとパターンを作らなければいけない。特に、敵の出現パターンを覚えておくのがいいだろう。まず前半の地下鉄は、とにかく天井に当たらないよう注意!! 電車を壊すのに時間がかかると、潰されてしまうので早めに壊すようにしよう。地上に出たら、前方ショットに切り替えるようにしたいところ。中ボスのダルマは間を抜ければ楽勝で、その後に出てくるニワトリはザコは無視し先に本体を倒すようにすれば楽になる。



⬆初めのうちは、スクロールが速くて背景と間違えてぶつかってしまうだろう。とにかく、慣れが必要だ。



⬆多方向ショットに切り替えて、接近して撃てば楽に壊すことができる。前方ショットでもクリアできるけどね。



⬆この面は、中ボスが出ないかわりにザコ敵がライバル。このように、2匹いっぺんに出ると攻撃が激しくなるぞ。



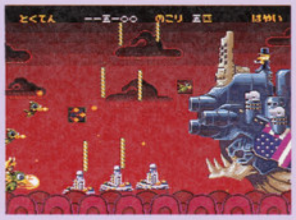
⬆この面の中ボスのようなダルマ。壊しきれないときは、間を通り抜けてよけよう。赤いダルマは壊せないよ。



⬆強敵のニワトリは、先に本体を壊さないといくらでも子供を産んでくる。強敵がニワトリってやだな(笑)。

ボス こいつは強い! 油断しているとあっというまに即死だ!!

このボスは、いきなり火炎を放射してくるので、頭をすぐに壊す。次に、レーザーを出す船が出てくるので、これも速攻倒そう。あと注意するのは、上についている砲台で、弾を出した後はしばらくスキがあるので、その間に撃ち込んで壊す。"こっちこっち"のオヤジは右上で追っかけぽちを当てる。たくさん出てきた時は、迷わずボンバーぽちをつかおう。



⬆火炎放射の後にすぐ出てくる船。レーザーを喰らわないようにしよう!!



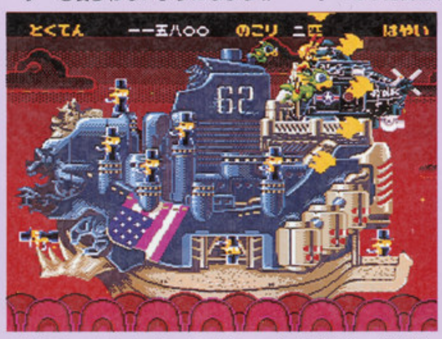
⬆下からくるミサイルに注意しながらすべての砲台を壊すようにしよう。



⬆生意気な"こっちこっち"のオヤジが出たらこのように右上で撃つべし!!



⬆このように、一度にたくさん出てきたら迷わずボンバーぽちだ!! 慣れればノーボンバーで抜けられる。



⬆蘭未ちゃんのオプションアタ〜ックが炸裂!! ぽちがいなくなったら、すぐに作り直し次に備えよう。





HOW TO WIN

第四話「新たなる伏兵」

中ボスクラスの敵が盛りだくさん!!

場所は、いままでと違って雲の上での闘いだ!! やはり、地上物がないかわりに、弾を連射してくるザコや中ボスクラスの敵など…強者ばかりなので必ずパターンを作らないとクリアはできない。まず、後からくるヘリは、オプションを縦に引いて落ちてくる戦車を壊し、後ろに回り込んで倒す。ヘリのコンテナから出る虫は、一気にボンバーぼちで倒してしまおう。



⬅このように落下した戦車を壊せば楽にヘリを壊せるぞ!!



⬅中型機は弾を誘導すればノーボンバーで越えられる。



⬅この小型機はどこから出るかパターンを覚えるしかない。



⬅大型レーザー機はこのように連射していれば沈むぞ!!



⬅3回目のヘリはザコが強いのですぐ本体を壊そう!



⬅コンテナから出てきた虫はボンバーぼちでOK!!

ボス ハッキリ言って余裕よね(笑)

通常面が難しかったわりに、ボスは簡単に倒せる感じ。だが、簡単といっても油断は禁物!! まず、基地にいる戦車2台を壊し、下の兵隊が出てくるドアを破壊してしまおう。次に、上のドアを壊すとコンテナが無限に降ってくるが、これを壊しても破片が飛び散るだけなので楽勝。あとは基地本部を狙い撃ちだ。



⬅まずは、邪魔っけな戦車をクラッシュしてしまおう。戦車自体は全然強くない。



⬅基地の中からぞろぞろと出てくる兵隊たち。奴らの弾に注意しながらドアを壊せ!!



⬅残りは上のドアのみ。これさえ壊せば恐い物は何もない!! でも油断は禁物。



⬅最後は基地本体を狙え。コンテナは壊しても被害はないが、本体の弾は強いので注意。



蘭未の旅はまだまだ続く……

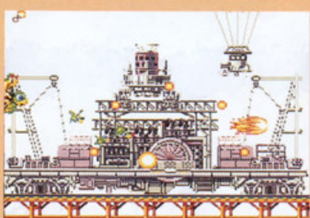




⬅Dr.ポンを追っかけてきたら宇宙まできちゃった。さぁぼち、宝船に突入よ!!



⬅あっ、あんな所に箱船が。こら〜っ待ちなさぁ〜い!! ぼち、追いかけるのよ!!



⬅いったい、なんなのよ!! ふん、こんなおもちゃで私に勝てると思っているの!?



⬅あれ〜っ、こいつどっかで見たことあるような…。あっ、2面の恵比寿だぁ!!



最新アーケード情報を満載！キミもアーケーダー7と戦おう

日夜、アーケードファンのために戦い続けるわれらのアーケーダー7。今回もアーケードにはびこる悪の対戦格闘ゲーマーを、アーケーダー3が完膚無きまでやっつけた。その戦いの場となったのが、話題の「サムライスピリッツ」である。まさに真剣勝負で戦い続けるアーケーダー3。「餓狼伝説スペシャル」も忘れるな！

SAMURAI SPIRITS

サムライ・スピリッツ
■SNK



侍魂たちの奥技を駆使した闘いが始まる！

貴様の首はオレがいただく!!



最近、『アーケーダー7』が『ネオジオ7』になっているのでは？　とよく聞く（笑）のだが、実際にゲーセンが盛り上がっているのは〝ネオジオがおもしろい〟からなのである。今回特集する『サムライスピリッツ』は、今までの対戦格闘ゲームとは違い、刀と刀の真剣勝負となっている。挑発なんてない!!　超必殺技なんてない!! そう、これは1対1の真剣勝負なのだ!! 戦国の時代をうまく演出した、『サムライスピリッツ』は、きっと君の魂をゆさぶるだろう!!



⬆やはり相手が〝天草四郎時貞〟なら〝柳生十兵衛〟で勝負だ。なぜ？　もちろん〝魔界○生〟だから。（笑）

不知火幻庵



とにかく凶悪なキャラ。爪のリーチが長く、スピードも速い。必殺技も強すぎるので、嫌われ者である。

ガルフォード



半蔵とほぼ同じキャラだが、シャドーコピーをすると犬が近づいてきてばれてしまうかわいそうなキャラ。

覇王丸



バランスがよい初心者向けのキャラ。必殺技の弧月斬や、しゃがみ強斬りを対空兵器にすれば強いキャラ。

橘右京



地上でつばめ返しコマンドをやり、すぐレバーを上げると〝地上つばめ返し〟ができる。これは強い!!

シャルロット



このキャラは、フェンシングのような闘い方をすると超強いキャラとなる。また、蹴り技も意外と強い。

タムタム



リーチを生かした闘いが強く、逃げながらのジャンプ強斬りは強烈!!　しかし、パグナパグナは使えない技。

アースクエイク



でかいキャラなので絶対に投げられない。そのかわり当たり判定が大きく、強斬りの餌食になるかもね。

ナコルル



アンヌムツベがなかなか強い技だが、ガードされるとかなり隙が大きい。これも扱いやすいキャラだね。

王（ワンフー）虎



キャラの中では、1、2を争うパワーの持ち主。とくに、レバーニュートラルでの強斬りが強すぎる!!

柳生十兵衛



出だしが無敵な喝咄水月刀を、うまく使いこなせば上位を狙えるキャラ。ニッ角羅刀もけっこう強い。

服部半蔵



半蔵は、うつせみ天舞をバリバリ使い相手をかくらんさせるのがいいだろう。難しいが空中投げもある。

千両狂死郎



けっこう、対戦では苦労しそうなキャラ。だけど、うまく跳尾獅子を使いこなせば強くなる可能性大。

NEWS 最近は、対戦型格闘ばかり出ているが、今度セガから期待のアクションゲームが出そうだ。名前は『アクワリオ』といって、まだロケテストの段階だが、ひじょうに完成度が高かった。キャラやオープニングデモなんかは可愛らしいの一言だぞ!!

◆「SAMURAI SPIRITS」必殺技一覧表!!

覇王丸

奥義　弧月斬	→↙↓↘＋斬る（武器有りのみ）
奥義　旋風裂斬	↓↘→＋斬る（武器有りのみ）

ナコルル

三角跳び	画面端でジャンプ方向とレバー逆にいれる
アンヌ・ムツベ	←↙↓＋斬る（武器有りのみ）
レラ・ムツベ	↓↘→＋斬る（武器有りのみ）
アムベ・ヤトロ	→↘↓↙←＋斬る
ママハハ（鷹）につかまる	↓↙←＋C
ママハハにつかまって移動	鷹につかまった状態でレバーで移動（8方向）
ヤトロ・ポック	鷹に捕まった状態で真下に↓＋斬るor蹴る 鷹に捕まった状態で前方に↘＋斬るor蹴る 鷹に捕まった状態で後方に↙＋斬るor蹴る
カムイ・ムツベ	鷹に捕まった状態でレバーニュートラル＋斬るor蹴る
ママハハを呼ぶ	素手の状態で↓↙←＋Cもしくは→↙↓↘←＋斬る

タムタム

パグナ・パグナ	←少しためて→＋斬る（武器有りのみ）
パグナ・ディオス	↓↙←＋蹴る
ムーラ・ガブル	↓↘→＋斬る
アハウ・ガブル	→↘↓↙←＋斬る

服部半蔵

三角跳び	画面端でジャンプ方向とレバー逆にいれる
忍法　影分身	A地点→←↙↓↘＋A B地点→←↙↓↘＋B C地点→←↙↓↘＋C D地点→←↙↓↘＋D
忍法　爆炎龍	←少しためて→＋斬る
忍法　うつせみ地斬	BCDを押したまま攻撃を受ける（ガード、必殺技不可）
忍法　うつせみ天舞	→↘↓↙←＋BCD
モズ落とし	相手と近い距離で→↓↘＋蹴る
烈風　手裏剣	↓↘→＋斬る

柳生十兵衛

八相発破（はっそうはっぱ）	斬るボタン連打（武器有りのみ）
二ツ角羅刀（にっかくらとう）	→↓↘＋斬る（武器有りのみ）
喝咄水月刀（かっとつすいげつとう）	↓↘→＋斬る（武器有りのみ）

ガルフォード

三角跳び	画面端でジャンプ方向とレバー逆にいれる
シャドーコピー	A地点→←↙↓↘＋A B地点→←↙↓↘＋B C地点→←↙↓↘＋C D地点→←↙↓↘＋D
ヘッド・レプリカアタック	BCDを押したまま攻撃を受ける（必殺技、ガード不可）
リア・レプリカアタック	→↘↓↙←＋BCD
ストライク・ヘッズ	相手と近い距離で→↓↘＋蹴る
プラズマブレード	↓↘→＋斬る
ラッシュドッグ	↓↙←＋斬る
マシンガンドッグ	↓↙←＋C
ダイビングドッグ	↓↙←＋D

王　虎

気功爆転法	↓↙←＋斬る（武器有りのみ）
気功旋風斬	→↓↘＋斬る（武器有りのみ）

橘　右京

秘剣　ささめゆき	↓↙←＋斬る（武器有りのみ）
秘剣　つばめ返し	ジャンプ中に↙↓↘→＋斬る（武器有りのみ）

千両狂死郎

跳尾獅子（ちょうびじし）	↓↙←＋蹴る（武器有りのみ）
火炎曲舞（かえんきょくぶ）	↙↓↘→＋斬る
血煙曲輪（ちけむりくるわ）	ジャンプ頂点で↓＋AB（武器有りのみ）
回天曲舞（かいてんきょくぶ）	→↙↓↘＋斬る（武器有りのみ）
風烈扇（ふうれつせん）	↓↙←＋斬る

不知火幻庵

毒吹雪	↓↘→＋斬る
肉転突き	→↓↘＋斬る

アースクェイク

三角跳び	画面端でジャンプ方向とレバー逆にいれる
ファットハウンド	ジャンプ中にレバー↓＋蹴るボタン連打
ファットチェーンソー	斬るボタン連打（武器有りのみ）

シャルロット

パワーグラデイション	↙↓↘＋斬る（武器有りのみ）
スプラッシュファーント	斬るボタン連打（武器有りのみ）

アーケード情報局

8月28日の土曜日、幕張メッセで「第31回アミューズメントマシンショー」が一般公開される。家庭用テレビゲームから今話題のバーチャル・リアリティマシンまで、最新のゲームマシンがいち早く体験できるぞ！（入場料は中学生以上2000円／小学生1000円）

特報 餓狼伝説スペシャル

伝説の扉が今開かれん…

去年12月に、一大旋風を巻き起こした餓狼2がスペシャルになってかえってきた!! 今回は、餓狼2のメインキャラ8人の他、"三闘士"ビリー、アクセル、ローレンス、そして暗黒界の帝王"ヴォルフガング・クラウザー"が使用可能になった。しかも、前作のキャラだったタン・フー・ルー、ダックキング、さらに闇の支配者"ギース"までもが使えるのだ!! これは「超燃え」するしかない!!



⬆総勢15人の"闘いに飢えた狼達"が今蘇る!! 噂だと、新しい技や変更された技があるらしい。



⬆暗黒界の帝王クラウザーと、闇の支配者ギースの対決だぁ!! この世に君臨するのはどっちか!?

NEWS さてさて、来月から"自分の好きなゲーム"の文章を大募集だ!! "我こそは!!"という人は、好きなアーケードゲームを100文字以内にまとめて「アーケーダー7」宛てに送ってくれ。プレゼントはないが、誌面に載るチャンスだぞ!!



偶数月に発売の㊖メガドライブが来月9月も発売決定！まだ月刊になったわけじゃないけど、きっといつかは……ね!!

めでてェ～な！

今号から「千客万来」が“その壱”“その弐”に別れることになった。“その壱”は一般ハガキのコーナーで１色ページに移動しちゃいました。でも“その壱”のほうも10月からは増ページになるのだ。そしてここ“その弐”では、今までどおり、イラストをカラーでドンドン紹介しちゃう！　せっかくカラーなんだから、きれいなイラスト、変なイラスト、怖いイラスト、とにかく色を塗って送ってね！　イラストはハガキ、またはハガキの大きさの紙に描いてね。



くろちゃん（東京都）

⬆難しいけどおもしろいでしょ？　私もハマッた。



TAKEFUMI（愛知県）

⬆う～ん、雰囲気があってなかなかいいぞ。



みつまめ（神奈川県）

⬆優しい感じのフライデーは珍しいね。



守谷T教授（大阪府）

⬆きゃ～、すんごいきれい!!　これアクリルかな？

よりどりグリーン

今回は２ページもあるのでゲームごとに紹介しましょ。まずは数はそろってないけど、こんなに上手ないろいろなイラストたちもいるぞ！



長田ゆか（愛知県）

⬆これからもドンドン描いて送ってね。



がるねあ（秋田県）

⬆封筒にハガキ入れて送ってもいいからね。



3う・たなか（新潟県）

⬆PNこれでいいのか？ぽちの顔がちと怖い…。



ふぉっくす（愛知県）

⬆ビジュアルシーンはほんとに気持ちいいよ～。



藤原むつみ（東京都）

⬆頬のこけたスラップ君だけどなかなかいい味。



Lotus（宮城県）

⬆続編が出る話は聞かないけどひそかな人気があるんだよね、これ。



大塚理恵（神奈川県）

⬆画面見たけど、期待はずれはないと思うよ。キャラかわいいし。



加藤尚晃（埼玉県）

⬆みているだけで、なんだか涼しくなってくる。



斉木美奈子（秋田県）

⬆紙はしっかり貼らないとめくれちゃうよ。

餓狼伝説

なんだか笑わせてくれるイラストが多いのはなぜだろう。『餓狼伝説２』がメガドラで出てくるとうれしいな～。



綾之小路様（千葉県）

⬆キムは技が乱暴だからな…、アンディがいいな。



松島周平（富山県）

⬆お～、きてるぞ。なんか楽しそーでいいぞ。



水無月葵（神奈川県）

⬆勉強の前にイラストを描くと頭冴えるよ。（うそ）



高橋誠（広島県）

⬆弱そうなアンディだけどかわいいから許す。

　イラスト：たかなえ冬人

サージングオーラ

『サージングオーラ』はキャラの人気が高いのか結構イラストが多いんだわ。それもみんなきれいでビックリ。



ちゃりんこリエ（新潟県）

⬆戦闘服を脱ぎ捨てて、ホッと一息ってとこかな。



T2A（愛知県）

⬆そう、丁寧にね。慣れればもっと上手になるさ。



すとおん竜（大阪府）

⬆ホワイトの使い方は難しいよね。頑張ってね。



DOHの後見人（愛知県）

⬆私もめごとは嫌いなんでこのPNにしましょ。



石川美和（兵庫県）

⬆上手ね～。今度はペンも入れてみたら。

ストII'プラス

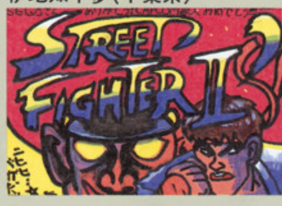
今回一番多かったのがこの『ストII'』ネタ。やっぱり人気あんのね～。なかでも一番多いのは春麗だね。しょうがないかって気もするけど他のキャラもよろしくね。

橋本将徳（神奈川県）



⬆9月発売のVol.8の付録になるからね。

伊地知十夢（千葉県）



⬆ベガの顔がヘンだぞ。リュウの顔も…笑う。

⬇今回一番のお気に入りがこの春麗なのだ。



ひろん（福岡県）

中本一（大阪府）



⬆なんでリュウのはちまき持って泣いてるの？

だれかひとりたりない（神奈川県）



⬆PNが怖いぞ。でも私は怖いの好きだぞ。



さえき司（福岡県）

⬆とっても元気そうで、かわいい春麗だわ。



ザンギだエイ（東京都）

⬆右手中指がボーっと燃えてるのか？　臭そうだ。



天堂葵（東京都）

⬆心配するな。9月に発売されるよ。きっとね。



七点八起（香川県）

⬆こんな顔でピヨッてたらちょっと怖いな…。

ファンタシースター

実はね、『ファンタシースター』知らなくて「これ誰？」って聞いたの。だからキャラの名前書いてくれるとうれしい。

DOHの後見人（愛知県）



⬆手のこんだことやってるね。こからも頑張れ。

YUTAKA（新潟県）



⬆線がとてもきれい。色の使い方もグー。

こんなの募集



鈴木元博FIGHT（福島県）

きれい^{2}なイラストもいいけど、こんなリアルタイプのイラストも募集するぞ。ちょっと怖い気もするけど、いろんなキャラをリアルに描いて送ってね。

Vol.6当選者

■慶応遊撃隊■大久保奈都未（神奈川県）　清水隆安（栃木県）　吉田隆臣（兵庫県）　伊藤貴雄（大阪府）　二串邑裕人（大阪府）　■Aランクサンダー■池田秀（愛知県）　坪井裕樹（東京都）　小林幹也（長野県）　橋本一夫（東京都）　磯谷尚艶（京都府）　■エクスランサー■木村仁（岩手県）　小林匡（東京都）　石塚一仁（栃木県）　木村博之（北海道）　澤田浩志（福岡県）■餓狼伝説■金子貴英（香川県）　山沖正直（神奈川県）　水沼和博（愛知県）　大野貴公（茨城県）峰本和幸（静岡県）　■ザ・スーパー忍2■中森浩二（広島県）　島袋操（佐賀県）　山本好弘（三重県）　稲場秀弥（東京都）　松本みつお（佐賀県）　■ああ播磨灘■川田英治（佐賀県）　岡部宏志（東京都）　大久保仁（福島県）　恵晋平（熊本県）　一井義則（大阪府）　■セガマウス■山崎高嗣（千葉県）　上月政弘（兵庫県）　上一弘（福井県）　■騎士伝説ビデオ■若山宏之（北海道）　小笠原晃一（徳島県）　安田亮一（福岡県）　■メガドライブ2■鈴木恵子（神奈川県）　岡田輝良（兵庫県）　青柳暁（新潟県）　■セガタップ■樫葉秀人（東京都）　切原憲治（兵庫県）　大房弘昭（山梨県）　■江川卓サインボール■小堀正伸（埼玉県）　■騎士伝説テレカ■野口賢一（福岡県）　中者真一（北海道）　大川潤（茨城県）　松永孝之（兵庫県）　上野隆（福岡県）　■コズミックファンタジー時計■杉田恵（千葉県）　【敬称略】

お知らせ▶▶▶▶



いや～、めでたい^{2}！　(勝)メガドライブVol.8が、9月に緊急発売できることになったゾ。ということは、この号が8月発売だから、8、9、10月とたて続けに発売するということだ。『千客…』のタイトル周りもおめでたいのに変わったし、そうそうシステムもポイント制に変わることになったのよ。システムについては次回の『千客…』を見てちょうだいね。新しいコーナーも増えるし（P104参照）、プレゼント盛りだくさんにするからね。

'93・夏。REX グッズが大活躍!!



7月3日の公開以来、快調にロングランを続ける『REX　恐竜物語』。こんなに人気者のREXだから、グッズだって楽しさいっぱいだ。夏のまぶしい陽射に負けないくらい、とっても輝いてるんだ。今回は、気になるREXグッズを、みんなに紹介するよ！



大ヒット御礼!!

ハウスREXたまご



⬇発泡スチロール製のたまごの中に、ぬいぐるみ、フルーツインゼリー2個、チップスカンパニーが入ってる。

ミサンガ



⬆映画で安達祐実ちゃんもしていた、流行のミサンガ。

カラー版恐竜物語



⬅絵／ヒサ・クニヒコ、文／東洋一。独特のタッチで描く恐竜進化の謎。

ジグソーパズル



⬅映画のクリスマスシーンが描かれた、500ピースのジグゾーパズル。お部屋のインテリアに。

REX時計



⬆アウトドアに似合う、カラフルタイプ。もちろん生活防水だ。

キーホルダー

⬊たまご入りのタイプ、クリスタルカットタイプ、植毛タイプがある。

REXバルーン



⬇さわやかな夏の雲みたいに、フワフワ優しく浮かぶバルーンだよ。

Tシャツ



⬆実写タイプと、キャラクタータイプ。種類も豊富だ。

●ハウスREXたまご＝色は3色／各2000円　●ミサンガ＝レザー、毛編み／各300円　●カラー版恐竜物語＝1400円　●ジグゾーパズル＝530ミリ×380ミリ／2500円※送料200円　●REX時計＝色は4色／各3000円　REXバルーン＝300円　●Tシャツ＝実写タイプ／各2500円、キャラクタータイプ／各1500円　■商品はREX公開中の劇場でお求めください。　※ジグゾーパズルの購入方法＝ハガキに住所、氏名、電話番号と「REX　恐竜物語ジグゾーパズル希望」と記入の上、『〒354 埼玉県入間郡三芳町藤久保557ー2　角川ブックサービス』あてにお申し込みください。

文庫化記念廉価版発売!!



手塚治虫原作(角川文庫)

火の鳥

角川アニメシリーズ

9月20日発売

劇場版 鳳凰編 監督 りんたろう :60分

★鳳凰を探し求める彫物師茜丸の火の鳥をめぐるおそろしい運命とは。歴史SFアニメの傑作!

ビデオ版 ヤマト編 監督 平田敏夫 :48分

★クマソ王国征伐に向かうヤマトの王子オグナを見つめる火の鳥、古代にくりひろげられる戦争絵巻。

ビデオ版 宇宙編 監督 川尻善昭 :48分

★漂流する宇宙船の中で人類の罪と運命が試される宇宙SFの傑作。川尻演出の火の鳥が冴える!

各巻5800円(税込)

★手塚治虫のライフワーク「火の鳥」をアニメ化。角川文庫化を記念して、廉価版でビデオ化。時間と空間を超える本格SFドラマ。2巻以上注文の方に手塚治虫イラスト・テレホンカードをプレゼントします。

吉岡 平 原作(角川スニーカー文庫)

妖世紀水滸伝

――魔星降臨――

製作:日本ビクター、角川書店、JCスタッフ





〈45分〉
定価9800円(税込)
脚本・関島眞頼
監督・根岸 弘
キャラクターデザイン
絵コンテ・作画監督
都留稔幸
美術監督・本田 修



★近未来の東京新都心に暴れまくる妖しき悪の動きに、水滸伝の百八のつわものの魂を持つ英雄達が集合し始める。吉岡平ベスト・セラーのハイパー・アクションSFアニメ、ついに完成!

★豪華声優キャスト
須賀尊輝(関俊彦)、間宮美幸(佐々木望)、羽村良(山寺宏一)、オーエン神父(田中秀幸)、大木優(緒方賢一)、栗原孝行(堀秀行)、木島冴子(川村万梨阿)、須賀清美(三石琴乃)の豪華配役。

角川書店 セル版ビデオ **9月25日発売** 日本ビクター、レンタル、セル版ビデオ **10月22日発売**



オリジナル ビデオアニメーション

イース 天空の神殿

アドル＝クリスティンの冒険

感動、クライマックス!

VHS・LD
全4巻絶賛発売中!
アニメ史に残る傑作!
(原作:日本ファルコム加藤社長)

30分/カラー/ステレオHiFi

■全巻購入特典
・名場面原画集
・CDシングル付ジャケットイラストカレンダー
(詳しくは、セルビデオ・LDについている申込み方法をご覧下さい。)



製作・発売元＝日本ファルコム/キングレコード株式会社/角川書店
販売元＝キングレコード株式会社/角川書店 ©1992日本ファルコム/キングレコード/角川書店

申し込み受付中

下記の申し込み書に必要事項をご記入下さい。
案内書と振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。
入金を確認しだい商品をお送りします。
※書店でも申し込みを受け付けます。ただし、商品の代金支払い・受け取りは申し込み店での扱いとなります。

—お問い合わせ・お申し込み先—
〒354 埼玉県入間郡三芳町藤久保557-2
TEL:0492(59)1100
角川ブックサービスまで

キリトリ線

お名前　　ご住所 〒　　TEL.(　　)　－　　●年齢・性別　才　男・女

ビデオ注文書

妖世紀水滸伝	火の鳥 ご希望の商品に○をつけて下さい	フォーチュン・クエスト ご希望の商品に、○をつけて下さい		アルスラーン戦記Ⅲ・Ⅳ ご希望の商品に○をつけて下さい		イース天空の神殿 ご希望の商品に○をつけて下さい	
税込み価格 9,800円	税込み価格 各5,800円 ・鳳凰編・ヤマト編 ・宇宙編	全4巻 税込み価格 23,200円	税込み価格 各5,800円 ・第1巻・第2巻 ・第3巻・第4巻	全2巻 (Ⅲ・Ⅳ一括申し込) 税込み価格 11,600円	・Ⅲ巻・Ⅳ巻 税込み価格 5,800円	全4巻 税込み価格 23,200円	税込み価格 各5,800円 ・第1巻・第2巻 ・第3巻・第4巻
申し込数 (　)本	申し込数 (　)本	申し込数 (　)セット	申し込数 (　)本	申し込数 (　)セット	申し込数 (　)本	申し込数 (　)セット	申し込数 (　)本

取扱書店名

角川書店

※書店様へ:お客様が自参して来店された場合注文書として対応して下さい。ビデオでお申し込みできる商品はVHSのみです。

角川スニーカー文庫　8月1日発売

●スニーカー文庫は毎月1日発売です。
※定価には消費税が含まれています。

SNEAKER NEW CHARACTER FILE
—スニーカー読者のためのキャラクター図鑑—

DATA 1 メイズ

おくれてゴメン
待望の新シリーズだ!

昼は女、夜は男のオネニーサマと両性具有(アンドロギュヌス)の王女ミル。ハチャメチャの大冒険新シリーズ開幕! 470円

MAZE(メイズ)☆爆熱時空① 完全無欠の最強カップル

あかほりさとる〈イラスト〉菅沼栄治



DATA 2 アドルフ・ボーイ

憧れのアドルフ・ボーイ、
待望の登場!!

自分の責任で行方不明になったクリスを探し、アドルフは大あわて!!クリス失踪の真実とは!? 430円

覇者Nの誤算 戦国純情派2

高瀬美恵〈イラスト〉仁 さとる　既刊 1霊獣Cの受難



DATA 3 ケイン

ターゲットは地球!無敵の肉体と美貌を武器に大暴れするケイン。ただ1つの弱点とは?新ファンタジー活劇、堂々の登場!! 430円

侵略者ケイン

斉藤英一朗〈イラスト〉南風見亮一郎



DATA 4 我穢那(ガエナ)

絶大なる存在"我穢那"によって、性の無い体に生まれたセクァール。甘美で残酷な運命の絆。 430円

新シリーズ

我穢那(ガエナ) 彷徨(さまよ)える虚空の王

森山 權〈イラスト〉春日聖生



感動の シリーズ完結

グローリー戦記3 新世紀への序章 完結

柿沼秀樹〈イラスト〉山田麻里緒 470円

遂に二大大陸の死闘の火蓋が切って落とされた。ルークの大逆襲が始まる。



好評既刊

グローリー戦記1 幻の兵法書(へいほうしょ) 470円
グローリー戦記2 巨砲トロダモン 430円

妖月残照(ようげつざんしょう) 妖世紀水滸伝 第2部④

吉岡 平〈イラスト〉やぎざわ梨穂 完結 470円

美幸が失踪——!?大騒ぎの新生梁山泊。いったい何が、美幸に起こったのか。大感動の完結篇。

好評既刊

妖世紀水滸伝 第1部
①魔星降臨(ませいこうりん)····430円
②魔星蠢動(しゅんどう)····390円
③魔星乱舞(らんぶ)····430円
④魔星彷徨(ほうこう)····500円
⑤魔星天翔(てんしょう)····470円
以上〈イラスト〉JET

妖世紀水滸外伝
異聞・山陽酔虎伝··390円

妖世紀水滸伝 第2部
①魔花繚乱(まかりょうらん)····500円
②怪鳥撲天(かいちょうはくてん)····430円
③疾風揺梢(しっぷうようしょう)····430円
以上〈イラスト〉やぎざわ梨穂

神話への石碑(ピラミッド) 神の禽(とり)3 完結

河原よしえ〈イラスト〉岩崎陽子 470円

皇子シアンに捕われたメウイを救いだせセレク!古代エジプト英雄譚——待望の完結篇!!



好評既刊

イアルの野 神の禽(とり)1 470円
邪神の胎動 神の禽(とり)2 430円

角川OVA新シリーズ

アルスラーン戦記 Ⅲ Ⅳ

1993年10月21日、12月22日発売

原作田中芳樹（角川文庫版） 監督アミノテツロー 脚本 杉原めぐみ
キャラクターデザイン 神村幸子 音楽 都留教博 作画監督 越智信次
製作 角川書店、ムービック、ソニー・ミュージックエンタテイメント
カラー29分 STEREO Hi-Fi 各5800円（税込）

最新シリーズ完成記念サマーイベント

● 日時：会場
- 札　幌：8/20(金)　J・BOXホール ※会場が変更になりました。
- 名古屋：8/23(月)　名古屋港湾会館
- 大　阪：8/24(火)　森ノ宮ピロティホール（大阪市立労働会館）
- 福　岡：8/25(水)　明治生命ホール
- 東　京：8/29(日)　九段会館

● 入場料：1000円（税込） チケット＆特製テレホンカード
※全国のチケットぴあ、丸井チケットぴあにて販売中
※テレホンカードは、当日会場にてチケットと引き換え

● ゲスト 山口勝平（名古屋、東京）、矢尾一樹（全会場）、
子安武人（メルレイン役、東京、大阪）

● 内容
「アルスラーン戦記Ⅲ」上映 声優、ゲストによるトークショー
クイズ大会etc. 現在、豪華で楽しい内容を企画中

● 主催 アルスラーン戦記制作委員会

● 問い合わせ
ムービックプロモートサービス ☎03-3972-1511



セル原画：神村幸子
セル仕上げ：水田信子

「アルスラーン戦記」「七都市物語」アニメーションファンクラブ結成！
「アルスラーン戦記」「七都市物語」の田中芳樹作品のアニメーションを扱うFCがついに結成！
活動内容・申し込み要項を書いた会報０号ご希望の方は、住所・氏名を書いた返信用封筒（72円切手貼付）を同封して下記まで。
〒173東京都板橋区弥生町77-3第1ビル3F(株)アニメイトフィルムFC係

カドカワカセット・ブック

―― 創刊5周年フェア ――

カドカワ・カセット・ブックも、おかげさまで創刊5周年を迎えました。創刊5周年を記念して、7月～9月の間に、カドカワ・カセット・ブックをお買上げの方の中から抽選で200名の方に、ご希望のカセット・ブックのカバージャケットで特製テレホンカードを限定製作しプレゼントいたします！奮ってご応募下さい!!

対象商品	カドカワ・カセット・ブック全点。
応募方法	カドカワ・カセット・ブックに入っていますアンケートハガキの最終の感想欄のコーナーにテレホンカードにしてもらいたいカセット・ブックのタイトルと巻数を記入して投函してください。
応募締切	'93年9月30日。
発　　表	発送をもってかえさせていただきます。
発　　送	'93年11月上旬予定。





シリーズ大好評発売中

ロードス島戦記	水野良・安田均	①②③④ 各1600円
		⑤1900円
銀河戦国群雄伝ライ	真鍋譲治	①② 各1600円
		③1900円
魔狼王風雲伝	沢田　翔	①1600円
		②1900円

●定価はすべて税込みです。

角川サウンド・コレクションCD

恋愛イリュージョン



〈カバーイラスト〉森川久美

8月5日発売、60分
CD2400円（税込）
カセットBOOK 1900円（税込）

原作：藤本ひとみ（角川文庫）
脚本：渡辺麻実
〈キャスト〉永島由子、子安武人、山寺宏一、原えりこ、他
☆繊細な心理描写とセリフ、個性的なキャラクター設定で多くの女性ファンを魅了する藤本ひとみワールドをサウンド・ドラマ化。ファッション界を舞台に展開する女学生美欧のラブ・セッション。人気声優熱演のドラマがあなたを魅了する。

角川サウンド・コレクション

夏だ アニメキングダム3 愛蔵版スペシャル

7月28日発売
〈出演〉山口勝平、岡本麻弥、キング大沼弘幸
ゲスト：矢尾一樹、日髙のり子
69分：2000円（税込）

☆東海ラジオで大ヒット放送中の人気ラジオ番組「アニメキングダム」からとび出たバラエティ・カセットBOOK。ゲストにベテラン矢尾一樹と日髙のり子を迎え、夏の恋のラブ・ストーリードラマ、恋のトークと楽しさと笑い、感激のファン熱狂の夢の69分が展開。

MEGA REVIEW メガレビュー

夏休みももう半ば。貴方が充実した遊びの時間を過ごせるように、お役にたちたいレビューです。

パネラー紹介

より徹底的にゲームを語ろうというワケで、パネラーに血の気の多い人物を加えてみました。おカゲで今回は内容が過激です。



増田敬治

今回から似顔絵が入りましたが、これが本当に似ているので何だかハズかしいです。もし、町で見かけたら、試しに声をかけてみてください。



山田一平

夏まっさかりだというのに話題のソフトが続々出てくるメガドライブ、たのもしいですね。このまま突っ走っていってほしいものです。ハイ。



高橋よう子

早乙女くんはゲームに対してキビしいことばかり言うので、フォローするのが大変なの。だけどシルフィードをたっぷり見せてくれたから許す♡



早乙女OGU門土

ゲームには、うるさいバイオレンスゲーマーの"早乙女OGU門土"だ!! 関係ね〜が、夏コミに本を出すから見かけたら買ってくれよな!!



軍師　天野

今回からレビューに復帰した軍師です。読者諸兄の参考になるべく、的確な意見を述べていこうと考えています。鬼神の活躍にご期待あれ！

マークの説明　☆：特選　◎：推薦

ロードラッシュⅡ



■EAビクター
■7900円
■レース
■8M

発売中

殴る蹴る、武器を使うといった派手なアクションを取り入れた、公道バイクレースゲーム。アメリカンなノリが楽しめる。

アメリカ仕込みのヘヴィなレース格闘ゲームと思ったほうがいい？

高橋　おもしろいゲームだと思う。

早乙女　"ヘンなゲー好き"にぴったり！

増田　ヘンじゃないよ全然！　ちゃんとおもしろいじゃないか！

早乙女　エーッ、ヘンですよ。バイクに乗ってウシを台にしてジャンプするんですよ! マッドマックスみたいな白バイがおっかけてきて、それでもってそいつをぶん殴ってやっつけるんですよ。確かにおもしろいですよ。でもヘンですよ絶対!!

増田　フツーじゃん、だって公道レースゲームなんだから、舞台はアメリカだよ。

早乙女　クルマやバイクに轢かれても、絶対死なないヤツが主人公なんですよ。あんなヤツいませんよ、ホントに……。

増田　アメリカにはいるんだよ！　ああいうヘヴィなヤツがさ!!

高橋　パワフルなのよね、とにかく。嫌いになれないゲームっていうか……見てるとやりたくなるゲームじゃない？

早乙女　それはそう、見た目も悪くないよね。それに操作感も悪くないし……ただ、ヘンなゲームですよ。

高橋　普通のレースゲームだと思って買っちゃいけないと思うの。

増田　これってさぁ、戦うゲームなんだ。敵が14人いるじゃない、あいつらのキャラクターがいいんだ。馴染みのヤツもできたりして、追いついてこられると「よし、やってやる！」って気になるだろ？　これってアメリカのB級映画好きな人なら、きっと好きだと思う。2Pになると、とたんに操作感が悪くなるのが気になるけど、ふたりでバイクに乗りながら殴り合うのは楽しいよ。バイクから落ちた相手を轢いていくってのは、今までにない格闘のパターンだよ。

増田	山田	高橋	早乙女	軍師
☆		◎		

ザ・スーパー忍Ⅱ



■セガ
■6800円
■アクション
■8M

発売中

多彩な技を駆使して進んでいく、辛口アクション。現代に生きる天才忍者ジョー・ムサシが、巨大な陰謀に立ち向かう。

凝った演出、ユニークなステージ技を身につけた者だけが楽しめる

早乙女　前作と比べて技が増えた、それが2作目としてはおもしろい点になった。

軍師　でも、操作に慣れるまでが、すごく難しいんですよね。それがこのゲームのおもろしいところだと思うけど。自分はダッシュして剣で斬るやつ…あれがスゲェ気に入りました。でも、あれってなかなか当たらないんですけどね。うーんやっぱり、ふつうのレベルで言えば、操作に慣れるまで苦労すると思いますよ。

山田　そうだよね「ここであの技を使えば楽にイケる！」ってことはわかってて、なかなかそれができなくてね。

早乙女　まぁ、技を身につけておくってのは…それはこのゲームの基本ですからね。それができないとハッキリ言ってこのゲームはクリアできないですよ。そういう意味では、これは、ハイパーゲーマー向けのゲームだといえる。でもねぇ、前作をクリアした人なら、楽々クリアできると思う…。ゲーマーとして言わせてもらえば、ちょっとカンタン過ぎたと思うくらいですよ。でも、演出がすごく良くなっていることは確かですね。見せ方がうまいですよ。

軍師　クリアしていく楽しみ……この先どうなってるだろうみたいな、そんな気持ちをあおるゲームなんですよね。

山田　うん、そうそうステージごとの楽しみがちゃんとあるんだ。特に"ウマ面"はおもしろかったよね。

早乙女　盛り上げ方がうまいからやってて楽しいです。アーケードの『最後の忍道』っぽいような演出なんですよ。あと音楽がいいですね、雰囲気がぴったりで。

軍師　完成度は高いですよね。

山田　うん、こなれてる感じがするよね。

増田	山田	高橋	早乙女	軍師
	◎		◎	

聖魔伝説3×3EYES



■セガ
■8800円
■RPG
■MEGA-CD

発売中

人気マンガ家・高田裕三原作。豪華声優陣を配したビジュアルシーンや、原作の雰囲気を生かした敵キャラクターに注目。

キャラクターに頼りすぎ？ プレイを楽にするシステムがほしい

高橋　原作をしっかり読んでさえいれば、それなりに楽しめる作りだと思うけど……。

軍師　キャラゲーだからっていうのもあるけど、RPGとして不親切すぎますね。

高橋　ストーリーの進み方がね、オリジナルストーリーといいながら、原作のダイジェスト版みたいになってるのね。NPCも、自己紹介なしに突然加わってきたりするのよ。原作読んでれば納得できるけど、そうじゃなかったら何がナンだかわかんないだろーなって思うわ。

軍師　現在のRPGのレベルからみて、ちょっと古すぎるんじゃないですか。

増田　RPGってすごく進化してきちゃったじゃない？　その中でみるとねぇ…。

高橋　とにかく『3×3EYES』のゲームなのよ。マンガの中のキメのセリフってあるじゃない。そういうのがちゃんと入っていたりして「あぁ、あのシーンがこうなってるんだ」って思いながら楽しむゲームなんだと思うけど。

軍師　これって純粋にRPGを楽しもうと思った人がやったら、ちょっと……ねぇ。それとね、あのサイドビューの戦闘のために、ものすごく読み込みが長くなりますよね？　あれもツラいですよ。

高橋　でもあれっていつでも通常戦闘に切り替えられるでしょ？　ボス戦とか、新しい敵に出会ったときとか、そういう時にサイドビューにするといいんだけど。

軍師　RPGをやる上で、もっとプレイ環境をよくする機能がほしかったですね。まぁ、八雲が絶対死なないってのは良かったけど。話をするのにも、半キャラズレただけでダメなんてキツいですよ。装備や持ち物のシステムにも工夫がほしかったですね。

増田	山田	高橋	早乙女	軍師

シルフィード



■ゲームアーツ
■8800円
■シューティング
■MEGA-CD

発売中

ポリゴン、フラクタルなど最先端のプログラム技術を注ぎ込んだハイパー・シューティング。MEGA-CD期待のソフトだ。

プレイしてると、せっかくの場面を見逃してしまうのが悔しい

高橋　難しいんだもの。私、本当のことを言うと2面までしか行けてない。

軍師　うん、難しいですよ。でもね、このゲームって、プレイするまではビジュアルオンリーのゲームだと思ってたから…たいしたことないだろうって決めてかかってたんですよ。だからってわけじゃないけど、プレイしてみたらいいなぁって思いました。

高橋　でもさぁ、せっかくなんだからバーンと爆発するシーンとか見たいじゃない？だけど難しくて行けないの。コンティニューも3回まででしょ。だからコツコツ行くこともできない…もっと優しくしてほしい。

早乙女　それにしたって、このゲームってプレイしている本人は、まわりなんか何も見えないですからね。そんなの見ている余裕なんかないですよ。

軍師　演出はスゴいなって思います。うまい人がプレイしている後ろで観ていると、すっごいおもしろいですよ。でも、実際やってるとその演出を楽しむヒマはないですからね。敵の動きも意地悪だし………。

早乙女　目新しい部分はないんだよね。パソコン版がキレイになったっていう感じ。まぁ、パソコン版は名作ですからね。うん、だからこそ、ハイパーゲーマーを意識しすぎちゃったのかもしれない。

増田　技術力をみせつけるってタイプのソフトだから。ゲーム性とかは特に新しいものじゃない。けど、ポリゴンだって、フラクタルだってできる限り使ってるでしょ。やっぱり、できる人たちがドンドンやっていかないと技術って進化しないからね。

高橋　期待が大きいだけにいろいろ言われるけど、メガCDソフトの中では絶対の完成度。難しすぎるのが、とにかく残念ね！

増田	山田	高橋	早乙女	軍師
				◎

エコー・ザ・ドルフィン



■セガ
■6800円
■アクション／アドベンチャー
■8M

発売中

アメリカ、ヨーロッパでは発売直後、チャート上位にランクイン。イルカの泳ぎを丁寧にシミュレートしている。

魅力いっぱいのイルカゲーム やればわかる不思議な魅力

増田　今回のイチ押しですね、これは。最近やったゲームの中で、一番おもしろかったのは何だって聞かれたら『エコー』って答えるよボクは。

高橋　操作感が独特でしょ？　最初のうちは何やってんだかわからない……泳いでて、敵に当たると体力が減って、小魚を食べると回復して……長く潜ってると息が苦しくなって、空気を探して息継ぎをして……ていうめんどくさいことがいろいろあるんだけどそのめんどくささが気持ちいいのね。

増田　まぁそれは、その部分がこのゲームのおもしろさなんだからね。

山田　僕はね、日本人好きのするゲームだと思うんだけどね。

高橋　そぉ？　アメリカやヨーロッパではすごい人気みたいだけど、日本じゃ受け入れられ難いのかなって思ってた。

山田　うん、見かけはシンプルだけどいろんな要素がたくさん入ってるでしょう。

増田　うーん、これってゲームとして考えたらたいしたことないんですよ。ガンガン進んで行くってものでもないし、アドベンチャーっていってもたいした謎があるわけでもない。基本的にゲームとしてみれば面をクリアしていくことの繰り返しだけでしょう？　でも、何か魅かれるものがあるんだよね。手放しでおもしろいからって他人に勧められるゲームじゃないんだけど、妙に気になる。普通のゲームという枠にとらわれていないゲームなんだよね。

山田　キャラクターもいいよね。なんでもないんだけどカワイイ。演出もさり気ないんだけど、洗練されているよ。

高橋　でもって、エコロジーなんかと全然関係ないっていうのもいいわよね。

増田	山田	高橋	早乙女	軍師
☆	◎	☆		

バリアーム



■ヒューマン
■7500円
■シューティング
■MEGA-CD

発売中

縦横に変化するスクロール、変化していく自機など、様々な仕掛けが盛り込まれている。ビジュアルシーンもたっぷり。

ロボットならそれらしい演出がちゃんとされていないとね

早乙女　何がいけないんでしょうこのゲームは……まず、パワーアップしてロボットになっても当たり判定が大きくなるだけで、ゲームのシステムとしてどういう意味があるのかわからない。

山田　攻撃方法も変わらないんだよね。

早乙女　ロボットがいわゆるバリアにしかならないですよね。それにロボットがロボットらしくないんですよね。ロボット物として期待してる人はヤメたほうがいいです。これだったら、自機を飛行機にしたほうがよかったですよ。

増田　『エクスランザー』が出て、あとメガドラには『レイノス』もあるっていうのに、これがロボットゲームだっていうのはね…。

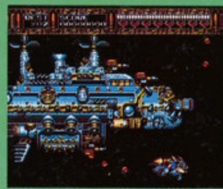
早乙女　純粋にシューティングとしても…ただやってるだけですから。おもしろ味がないんですよね。たぶん、作った人はロボットゲームが好きで作ったんだと思うんですよ。でも、ロボットゲームも好きだけれども『グラディウス』みたいなのも好きで、それでごっちゃまぜにして作っちゃたって感じがする。あと、背景も見にくいんです。縦スクロールの面で「あっ、パワーアップ取りに行こう！」って思うと、とたんにガンって背景にぶつかっちゃったりして、不親切ですよね。とにかく、僕はダメです。

山田　つかみどころがないんだよね。どこを楽しんでいいんだか……よくわかんない。

早乙女　普通に作ればいいのに、いろんな要素をごっちゃまぜにしてるでしょ。それが、アダになってるんですよ。ロボットゲームにするんなら、そういう風な演出がないとダメじゃないですか。あちこちから要素を集めてきて、ただ作っただけみたい。これじゃ楽しめないです…………。

増田	山田	高橋	早乙女	軍師

ロケットナイト　アドベンチャーズ



■コナミ
■7800円
■アクション
■8M

発売中

コナミから誕生したメガドラ界のニューキャラクター・スパーク スターが大活躍。コミカルな設定だが、ゲームとしては硬派。

コナミらしさいっぱいの敵キャラ文句ない出来のアクションゲーム

山田　メガドラ屈指のアクションゲームだと思う。おもしろいよ。

軍師　印象としては地味かなって思います。ソニックみたいなハデさがないですよね。ただ単に色の使い方の問題ですかね？

早乙女　ギャグのセンスなんかはいいんじゃないかと思う。楽しいですよ。

山田　ボスの感じなんかはいかにもコナミなんだよね。グラフィックといい、動きといい。すごくコナミっぽい。

早乙女　そう、最後のほうにダッカーとか、ビッグコアみたいなのも出てくるし、そういうのがいるのがコナミらしいですよね。

軍師　ちょっと難しいかなって感じ。

早乙女　でもパターン覚えれば、何とかなるゲームですよ。初めのうちは難しいですけど、やるごとに進めるようになる。行きづまっても、パターンを覚えれば必ず進めるようになるでしょ。だから、死んでもまたやろうって気になりますよ。

山田　そういうタイプのゲームだと、単調になりがちなんだけどね。

早乙女　ロケットアタックがねぇ、思ったよりスゴくなかったっていうのが残念。

軍師　あれの使い方は単調になりますね。

早乙女　あんなに宣伝してたロケットアタックより、その他のいろいろな演出のほうがおもしろかった。2面の背景の、裏に入って進む所とか、トロッコの上とか、宇宙の面とかね。アイデアがすごくいいですよね。やってて楽しくなってきますよ。

山田　真面目に作られているゲームだよね。だからゲーム好きな人になら誰にでもオススメできる。手堅くできてるよ、そのかわり印象が地味になっちゃったんだね。キャラクターがもっとクドいほうがいいのかな。

増田	山田	高橋	早乙女	軍師
	◎		◎	◎

慶応遊撃隊



■ビクターエンタテインメント
■7400円
■シューティング
■MEGA-CD

発売中

日本の幕末（？）が舞台のコミカルシューティング。主人公の蘭未（らみ）ちゃんはもちろん、敵も味方もかわいくて魅力的。

コミカルシューティングの秀作CDらしい演出にセンスが光る

軍師　このゲームはボイスに尽きるって感じがしますよね。あれはいいなと思います。

高橋　ゲーム中に、敵も味方もよくしゃべるのよね。ああいうのって、今までだとうるさいだけって感じたのに、これは気持ちいいの。確かにうるさいけど、ウルサキモチイイっていうのかしら。

早乙女　最初に欠点を言っちゃうと、背景に当たり判定があるのがイヤだな。それがなきゃ、僕としてもっと楽しめたんだけど。

軍師　そうですね。どこに当たり判定があるのかわからなくて、やってるとイキナリ死んじゃうことがよくありました。

早乙女　難しいゲームじゃないんだけどね。パターンさえ覚えればスイスイいける。

高橋　ええーっ!?　ほんとぉ？　結構ムズいと思ったんだけどなぁ……。まぁ、難易度調整のモードがついてるから、私はイージーモードで楽しませてもらったわ。

軍師　これは開発の人に聞いたんですが、メガドラのゲームはカンタンにすると、ユーザーに何言われるからわからないから、難しくしたそうですよ。

早乙女　それはともかく、コミカル・シューティングとしては、久々の大当たりって感じですよね。『コットン』のマネかと思ったけど、全然別のゲームだった。

高橋　ストーリーや舞台設定も、こういうシューティングだとジャマになることが多いけどこれはそうじゃない。ボイスの使い方にしてもそうだけど、センスがいいっていうか、すごく効果的だよね。

軍師　見た目でナメちゃいけませんね。骨のあるゲームですよ、やってみると。

早乙女　腰がくだけるような音楽も、ピッタリだよね。気に入りましたよ僕は……。

増田	山田	高橋	早乙女	軍師
			◎	◎

ウィザード・オブ・イモータル



■EAビクター
■7900円
■アクション
■16M

8月10日

タイトルを日本語に直訳すると『不死身の魔法使い』。死んでは生き返りつつ、厳しいダンジョンの中を探索していく。

“死に方”は強烈なインパクト とにかく辛く、厳しいゲーム

軍師　とりあえず難しいゲームですよね。
山田　意地悪いよね、チマチマしてるし。
増田　これはハッキリ言って、EAならではのアメリカ物。独特の雰囲気のね。
軍師　いわゆるマゾゲーってヤツ？　苦しみながら進まなければならないっていうモノですね。楽しめないタイプの。
増田　ボクはこういうの好きだよ。きっと日本ではウケないだろうけど……でもゲームとしてはねぇ、スゴイいい出来だよ。
軍師　自分も、あのシチュエーションはいいなと思います。で、始めるとなんでこんなにウマくいかないんだと感じるんです。
増田　タダね、確かにウマくいかないんだけど……これは作ってる人種の違いだと思うんだ。日本人がゲームを難しくするのと、アメリカ人がゲームを難しくするのじゃ、方向性が全然違うからね。訓練すれば進めるようになるっていう難しさじゃない。
軍師　もうちょっとここがクイックリーだったら……とかそういうのが多いですね。
増田　そうだね、だけど難しいからおもしろくないっていうのは違うと思うよ。初めてプレイして、イキナリ主人公がイモムシに喰われてブリブリ振り回されたあげくに死んだら、誰だって声を上げちゃうよね？　そういう強烈なインパクトがあって、しかもそれが一度きりじゃない。プレイしてる間はずっとドキドキしてられる。そういうとこが好きなんだ。実際にダンジョンの中に入ったら、きっとああいう風にビクビクしながら歩いていくんだよ。
軍師　でもねぇ、自分がもうひとつ気に入らないのは、魔法使いのオヤジが剣持って出かけていくでしょ。アレがね、オヤジじゃなくたっていいだろうと思うんですよ。

増田	山田	高橋	早乙女	軍師
◎				

マーブルマッドネス



■テンゲン
■6800円
■アクション
■4M

8月13日

シンプルだが、ゲーム性の高いアーケードの名作。画面の雰囲気から音楽まで忠実に移植されており、完成度は高い。

大型トラックボールが欲しい！ そう叫びたくなる完成度の高さ

早乙女　専用のトラックボールをなんで一緒に発売しなかったんだ！って言いたい。
高橋　あのマウスを裏っ返すヤツはダメだよね。ついつい力が入って、突然ポーズがかかっちゃうんだもん。
増田　あれじゃ気持ち良くできないよね。
早乙女　でもね、あれじゃないと超加速ができないんだ。それなのに、マウスのウラじゃやりにくくてしょうがない。これが一番不満な部分。このソフトの出来がいいだけにすごく残念なんですよ。だって曲もアーケードのまんまでしょう？　雰囲気もいいのに……。昔のゲームですけど名作だから、今でも十分に通用するゲームですよ。ヘンなゲームですけどね。
増田　昔を懐かしがるっていう楽しみ方じゃないよね、新鮮だよね今でも。本当にシンプルなんだけど燃えるよね。
早乙女　シンプルだから燃えるんですよ。メカドラに欲しいゲームは、こういうシンプルでおもしろいやつだと思う。
高橋　結局、コレってジョイスティックでやるのが一番いいのかなぁ。
早乙女　そうじゃない？　パッドじゃちょっとね。もう自分ででっかいマウスかトラックボールを作ってやりたくなりますよ。ゲーセンでやったみたいに、両手を使ってガンガン回したい！　手がヤケドするぐらいにやりこんでこそ、おもしろいんですよ。
増田　まぁ操作の問題はあるけど、これだってやってみるとやっぱり燃える。これはいいゲームなんだなぁと実感するよ。
早乙女　ジョイスティックなんかでプレイすると、やっぱり地味になっちゃうから。もっともっと、おもしろくて燃えるゲームなのに、しつこいようだけどそれが残念。

増田	山田	高橋	早乙女	軍師
◎			◎	

まだまだあるぞ 新作ソフト

ダイナミックカントリークラブ

セガ／発売中／7800円

ショットのパターンは①パワー②インパクトのいわゆる2度押し式で、クセはあるがスイートスポットは以外と簡単につかめる。しかし、距離に応じて力加減するのがなかなか大変だ。またパットは、視点の切り替えなどがないので実力志向。CDならではの“肉声キャディアドバイス”はオジン臭いが私は好きだ。（山田）

NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ

EAビクター／発売中／8900円

NBAのデータ・ルールを忠実に再現した、バスケットボールゲーム。選手ごとに特徴的なマーキーシュートを決められたりと、雰囲気はバツグン。ただし、やはり海外ゲームの難点である操作感の悪さが目につく。もう少しクイッキーな反応が得られれば、流れるような試合展開が楽しめただろう。おしいソフトだ。（軍師）

サイボーグ009

RIOT／発売中／7800円

往年の名作「009」のゲーム化。なぜ、いまさら「009」をアクションゲームとして出すのかという疑問や、009以外のサイボーグがゲーム中にまったく登場しないなど不満な点はある。ビジュアルシーンのデキはカラーになった旧「009」という雰囲気で楽しめるだけに、ちょっと惜しい感じのゲームだろう。（軍師）

江川卓のスーパーリーグCD

セガ／発売中／7800円

江川卓を監修者に迎えたシリーズ第3弾、バッティングの難しさはあいかわらずだが、打球のスピードが遅くなったり、ファインプレー機能のおかげで守備は楽になった。江川のアドバイスやホームラン競争など、いろいろな付加価値はついているが、基本的には前作と同じ。最新データでプレイできるのはうれしい。（軍師）

雀豪ワールドカップ

ビクターエンターテインメント／8月27日発売予定／8200円

プレイヤーの打ち筋を、AIがおぼえていく4人打ち麻雀ゲーム。「運」の要素が強いため流れがかたよりやすい、という面はあるもののルールなどは本格的で麻雀を知っている人なら楽しめる。自分の打ち筋を記憶させたキャラクターと対戦するという楽しみ方もできるので、麻雀の好きな人にはおススメだ（軍師）

HOT MEGA SPECIAL

超新作ソフト情報をギュッと凝縮

季節は盛夏であり、また2月に食中毒が蔓延した経験も手伝い、編集部では口当たりのさっぱりした食物が好まれている。このホットメガも誌面マイナーチェンジ計画により小ざっぱりした。ルチャのような小気味よさ、といってもいいだろう。（意味不明）

F1（仮）

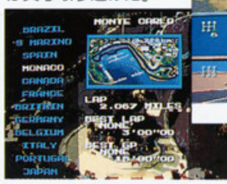
■テンゲン■発売日未定■価格未定■レース

8M

最高峰のスピード感を達成



トンネルやアーケード、観客席などの表現にポリゴンを使用したF1レース。視点はいわゆる〝ドライバーズビュー〟といわれる3Dタイプだ。サーキットは実存するものが13種類も用意される予定だ。どのサーキットも背景やアップダウンが細かく再現されているから、実感あふれるレースが楽しめる。トレーニング、チャンピオンシップなどのモードがあり、各モードとも4段階の難易度がある。またウィング、ギア（オート／マニュアル）、タイヤなどのセッティングが楽しめる。



⬇コースを選択。背景は実写取り込みだ。



⬆画面2分割による対戦モード。



⬇これはマシンセッティングの画面だ。

※画面はすべて開発中のものです。

ジェネラルカオス

■EAビクター■発売日未定■価格未定■シミュレーション

8M



➡怪しげなムードだが、作戦会議ってやつだ。



⬅戦闘結果。何やら点数がついているが…。

戦争ごっこシミュレーション？

またまた一風変わったゲームが上陸する。戦争シミュレーションゲームは数あれど、これは戦争ごっこ（といっても何やらケンカっぽい）ゲームとでもいったほうがよさそうなのだ。2チームに分かれて争うのだが、指揮官がいて、部隊にも手榴弾あり火炎放射器あり救急兵もいるわで、こだわるところはこだわっているのがおもしろい。戦闘はリアルタイムで、どちらかが全滅するまで戦う。



ペブルビーチの波濤

■セガ■10月発売予定■価格未定■スポーツ

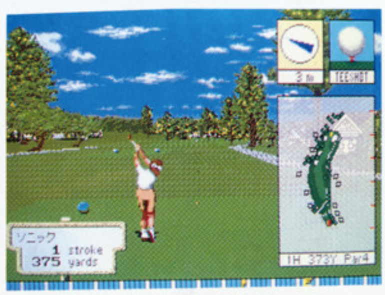
12M

人気ゴルフ、MDに登場！

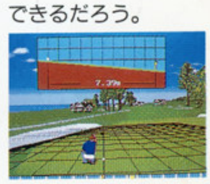


➡バンカーショット。キャディさんのアドバイスを聞こう。

意欲的なタイトルを発表し続けるセガだが、名門ゴルフコースをシミュレートしていることで人気のゴルフシリーズが、メガドライブに移植されて登場する。ゲームの細かい内容は不明だが、12メガの大容量ということからパワフルなゲームが期待できるだろう。



⬆これはティーショットの瞬間だ。コースレイアウトや風向きを見てナイスショット。



⬆そしてグリーン上。芝目をよく読んでパットしよう。

サージングオーラ ～時の呪法師～

■セガ■発売日未定■8800円(予)■RPG

16M

対呪法戦の基本は呪法体系だ!!

『サージングオーラ』の戦闘では、呪法の使い方で勝敗が分かれる。特に敵の呪法に対するカウンターマジックは、効果的に使用してこそ意味がある。

このカウンターマジックで重要なのが、呪法体系である。この世界では、呪法は光・闇・地・水・火・風いずれかの精霊の力を借りて行われる。カウンターマジックでは、その力に相対するエレメンタルの力をもって、呪法をかき消そうとする。その相対関係を示すのが呪法体系だ。





➡敵が呪法を唱え始めたら対抗する呪法の用意だ。



⬅一瞬の差でカウンターマジックが功を奏した。

＊画面は開発中のものです。

ハイブリッド・フロント

■セガ■発売日未定■価格未定■シミュレーション

16M

"大戦略"ベースのSLG

25世紀末、地球規模の戦争が起こり世界は全域にわたって荒廃した。国家は弱体し、代わって大企業が台頭し始めた…こんな26世紀の世界を舞台に、主人公たちの戦いが繰り広げられる。

シナリオに野田昌宏、デザインに末弥純、青井邦夫などの著名なスタッフをそろえ、今までにないクオリティを目指して開発中のSFシミュレーションゲームだ。SLGファンは期待だ！



⬆末弥純先生デザインの画面。これを元にセガが着色した。



パーティークイズMEGA Q

■セガ■10月発売予定■6800円■ETC

8M

クイズ王への道は険しいゾ！

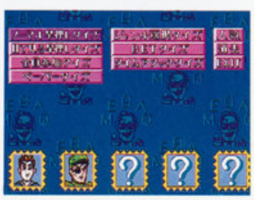
この『パーティークイズMEGA Q』には、目で見る早押しクイズ、ペーパークイズ、タイムアタッククイズなど、全部で7つのクイズが用意されている。その他にもゲーム途中にCMが入るなどバラエティに富んだ作り。やっぱり大人数で（最大5人）ワイワイいいながらプレイするのが一番楽しいネ！



⬅セ～ガ～ってな感じでCMなんか流れちゃう。



⬅なんかすごいんだってなんか。……何が？



⬅これだけクイズがあればすごく楽しめそう。



⬆司会者や皆のセリフがな～んかくさくって、思わず笑ってしまうのだ。

コラムスⅢ

■セガ■10月発売予定■6800円(予)■パズル

4M

スーパーな対戦が楽しめる

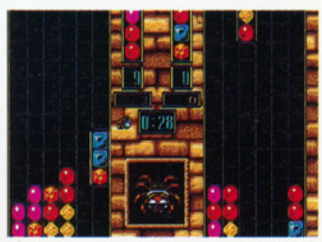
すっかりシリーズものとなってしまった感のある『コラムス』。この第3弾は対戦モードをさらに強化したバージョンだ。モンスターを倒すストーリーつきの「ピラミッドコラムス」、セットマッチ制の1対1モード、3人同時対戦、2対1対戦、4人～5人同時対戦モード、2対2対戦と豊富な内容。ちょっとコミカルな雰囲気で、対戦も盛り上がることまちがいなし//



⬆モードの選択画面。これだけ奇妙な対戦方法があるゲームはないだろう。



➡1対1モード。作戦がモノをいう。



⬆ピラミッド・コラムスで、最初の敵のクモと戦っているところだ。

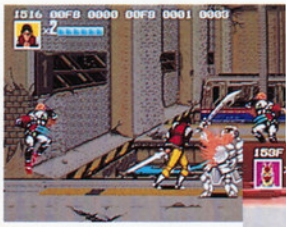
戦国伝承

■サミー■12月発売予定■価格未定■アクション

戦国の世から復活した阿修羅神…



⬆こちらは異世界だろう。風神のような大きな敵にそそられる。



⬆時代は現代の通常世界。タイムスリップした敵が出現。



➡キャラチェンジのシステムによって、マイキャラは忍犬にも変身できるのだ。

刀を武器に進む横スクロール型のアクションゲーム。舞台は日本的な異世界、現代的な通常世界の2つが交互に展開し、6エリアを戦う。プレイヤーは主人公以外に、捕らわれた仲間を救出するとマイキャラにすることができ、最高3人を攻撃方法によって使い分けられる。時代劇の殺陣風の演出も大きな特徴。

ジャングルストライク

■ＥＡビクター■12月17日発売予定■8900円■シューティング

8M

過酷なヘリ作戦再び…

⬇あのクォータービューが帰ってきた。ミッション完遂せよ！



湾岸戦争をモチーフにした『デザートストライク』の続編といえるヘリシューティング。舞台もワシントンDCを皮切りに南米のジャングルへと進む。あの孤独でシビアな戦闘が再び楽しめるのだ。

⬇デモで、作戦開始までのいきさつがわかる。



⬇悪い人ではなくニュースキャスター。



ブラスターマスター

■サンソフト■発売日未定■6800円■アクション

8M

見ろ！ 豆タンクの心意気!!

ファミコンソフト『メタファイト』のリメイク。乗降可能の戦車を駆って、3つのモードで構成された8つのステージを進む。その目的は、地球の破壊をもくろむミュータントを倒すことだ。マップ上にはアイテムもあり、これを拾うことでライフを回復したり、スペシャルウェポンを手に入れることもできる。



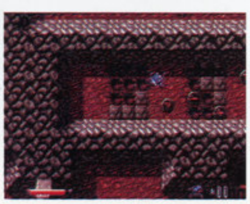
⬆最初のステージの地下部分。コウモリが立て続けに襲ってくる。



⬅スペシャルウェポンのセレクト画面。



⬅戦車を操る、勇敢な男の名はスティーブ。



⬅オーバーヘッドビューのステージもある。

THE ⅢRD WORLD WAR

■マイクロネット■10月発売予定■7800円■シミュレーション

強い男は政治力で勝負する



⬆人口33億を数える90年代後半。最高指導者であるキミはどの国家を選ぶ？



⬅ニュース番組のタイトルみたい。



➡統一の手段としてキミの選ぶのは…？

20世紀末。世界は有力な指導者を待ち望んでいた…。プレイヤーは世界16ヵ国からプレイできる国を選び、世界統一を目指す。その方法は軍事、経済どちらでもOK。マルチシナリオ／エンディングで進行し、コマンド入力はターン制、戦闘はリアルタイム制というふうに工夫がなされている。



⬆戦闘画面。しかし世界統一を成し遂げるには、軍事力だけではダメ。

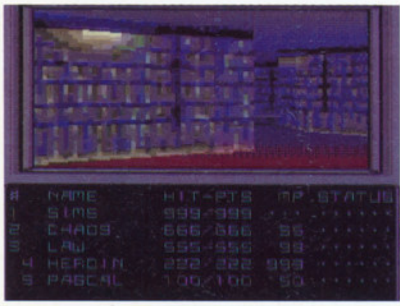
真・女神転生

■シムス■発売日未定■価格未定■RPG

鋭意開発中のメガテン



MEGA-CDならではのオリジナルな魔物が出てきたりするということで、非常に楽しみな1本となっているメガテン。ゲームのほうは少しずつ完成に近づいていて、前号・別冊ふろくのモンスターに続き、今回はダンジョン内部の画面をお見せしよう。





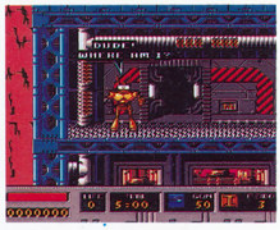
⬆『女神転生』といえばやはりダンジョン。マッピングのとりこになる人が続出したものだ。

スペース・ファンキー

■EAビクター■発売日未定■価格未定■アクション

8M

⬇「ここはどこだろう？」などと、とぼけたことをいってるが…。



EAビクターの最新作は、コミカルなキャラクターが活躍するアクションゲームだ。資料が少ないので詳しいことはわからないが、ゲーム自体は硬派で、かなり歯ごたえのある内容になっている。ステージは縦横スクロールで、メイン武器のほか、各種アイテムを駆使して進んでいく。

実は正統派のアクション

⬇アイテムの傘を使って舞い降りるあたりはヘンだ。タイム制だからきびしいぞ。





⬆このキャラクター、ちょっとアクションの主人公には見えない…。

いしいひさいちの大政界

■セガ■発売日未定■価格未定■シミュレーション

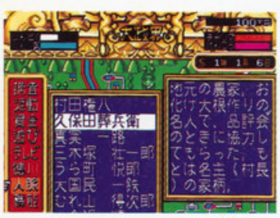
先日衆院選があったばかりということで、政治の世界への関心が高まった人もいることだろう。一見カタくてドロドロした政界を、おもしろおかしくシミュレートしたのがこのソフトだ。コマンド入力式になっているが、単純明快でわかりやすいのがうれしい。とても人間味のあるシミュレーションゲームなのだ。



⬅選挙運動の開始。町内狭しと走り回るのだ。

⬇あくせく走り回ってばかりじゃダメ。たまにはゴルフでもしてリフレッシュ。





⬆カネ集めが重要なセンセイにとって、人脈は命の次に大切？

政界ってどんなとこ？

Mig-29

■テンゲン■10月発売予定■価格未定■シミュレーション

8M



⬆全部で5つのミッションと、それぞれの得点が表示される。

⬇メイン画面はコクピットビュー。見事敵機に弾薬が炸裂！





⬆ちょっとマニアックな武器選択画面。武器は6種類ある。

完全ポリゴン処理のフライトシミュレーター。旧ソ連の戦闘機ミグ29に乗って大空でドッグファイトだ。まずはトレーニングモードで操縦を覚えよう。慣れたら、さっそく実戦に挑戦。敵弾をかわし、中枢を破壊してゆくのだ。これらのミッションは全部で5つ用意されている。また自機ミグ29はキャノン砲、ロケット弾の他、6種類の武器から選んで装備することができる。では成功を祈る。

ミグに乗るチャンス到来

NEW SOFT SCHEDULE
新作ソフトスケジュール

■表示の見方

発売日	ソフト名
メーカー名／ジャンル／メガ数／価格	

ゲームタイトルの前についている「★」マークは、本誌スケジュール初登場のものです。

ACT……アクション
AVG……アドベンチャー
RPG……ロールプレイング
STG……シューティング
SLG……シミュレーション
SPG……スポーツ
RCG……レース
PZR……パズル
ETC……その他

メガドライブソフト ROM 発売予定表

8月

6日　ロケットナイト　アドベンチャーズ
コナミ／ACT／8M／7800円

10日　ウィザー・ドオブ・イモータル
EAビクター／ACT／16M／9800円

13日　マーブルマッドネス
テンゲン／ACT／4M／6800円

20日　キリング・ゲーム・ショー
EAビクター／ACT／8M／8900円

27日　★ジュラシック・パーク
セガ／ACT／16M／6800円

9月

3日　ああ播磨灘
セガ／SPG／16M／7800円（予）

10日　ミュータントリーグ・フットボール
EAビクター／ACT／8M／8900円

10日　ガンスターヒーローズ
セガ／STG／8M／6800円（予）

15日　信長の野望・全国版
光栄／ALG／4M・BU／8800円

17日　ガントレット
テンゲン／RPG／8M／7800円（予）

23日　マクドナルド トレジャーランド・アドベンチャー
セガ／ACT／8M／6800円（予）

24日　ジョーダン VS バード ONE ON ONE
EAビクター／SPG／4M／8900円

下旬　タイムドミネーター
ビック東海／ACT／8M／7800円

未定　ストリートファイターIIダッシュプラス
カプコン／ACT／24M／価格未定

10月

下旬　★ダイナブラザーズ2
CSK総合研究所／SLG／16M／価格未定

下旬　魔天の創滅
講談社総研／RPG／8M・BU／8900円

下旬　レースドライビン
テンゲン／RCG／?M／価格未定

下旬　ロードライアット
テンゲン／RCG／?M／価格未定

未定　コラムスIII
セガ／PZG／4M／6800円（予）

未定　デビスカップ
テンゲン／SPG／?M／価格未定

未定　シャイニング・フォースII
セガ／RPG／16M・BU／8800円（予）

未定　パーティークイズ MEGA Q
セガ／ETC／8M／6800円（予）

未定　ペブルビーチの波涛
セガ／SPG／12M・BU／価格未定

未定　★キング・オブ・ザ・モンスターズ®
セガ／ACT／8M／8800円（予）

未定　COOL SPOT
ヴァージンゲーム／ACT／8M／8000円

未定　MiG-29
テンゲン／SLG／8M／価格未定

未定　スペース・ファンキー B.O.B.
EAビクター／ACT／8M／価格未定

11月

未定　バトルマニア大吟醸
ビック東海／STG／8M／7800円

未定　幽☆遊☆白書外伝
セガ／AVG／16M・BU／8800円（予）

未定　★テクノクラッシュ（仮）
EAビクター／ACT／?M／価格未定

12月以降

17日　★ジャングルストライク
EAビクター／STG／16M／8900円

下旬　★ポピュラスII
ヴァージンゲーム／SLG／8M／8000円

未定　★NORMY（仮）
EAビクター／ACT／?M／価格未定

未定　アリズ ボクシング（仮）
ヴァージンゲーム／SPG／8M／8000円

未定　ファンタシースターIV
セガ／RPG／24M・BU／未定

未定　ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
セガ／ACT／?M／価格未定

未定　沈黙の艦隊
セガ／SLG／8M・BU／価格未定

未定　メタルファング
ビクターエンタテインメント／RPG／4M／価格未定

未定　マルチ野球（仮）
セガ／SPG／?M／価格未定

未定　洗脳ゲーム テキパキ
東亜プラン／PZG／2M／価格未定

未定　ゼノン2
ビーシーエム・コンプリート／STG／8M／8600円

未定　エイリアン3
ビック東海／ACT／4M／価格未定

未定　ローリングサンダー3
ナムコ／ACT／16M／価格未定

未定　ラングリッサーII
メサイヤ／SLG／8M・BU／価格未定

未定　ベアナックルIII
セガ／ACT／?M／価格未定

未定　バンパイアキラー
コナミ／ACT／8M／価格未定

未定　センチュリオン
EAビクター／SLG／4M／価格未定

未定　デビルバスター（仮）
シムス／ACT／8M／価格未定

未定　雀皇登龍門
セガ／ETC／8M・BU／6800円（予）

未定　シャイニングローグ（仮）
セガ／ジャンル未定／?M／価格未定

未定　V. R.（バーチャレーシング）
セガ／RCG／16M・BU／価格未定

未定　パノラマコットン
サクセス／STG／8M／価格未定

未定　フラッシュバック
セガ／ACT／8M／価格未定

未定　サージングオーラ
セガ／RPG／16M・BU／8800円（予）

未定　★ハイブリッド・フロント
セガ／SLG／16M・BU／価格未定

未定　★超人スパーク
セガ／ACT／8M／価格未定

未定　ブギウギ・ボーリング
ビスコ／SPG／4M／6800円

未定　★ブラスターマスター
サンソフト／ACT／8M／6800円

未定　★エアロ・ザ・アクロバット
サンソフト／ACT／8M／未定

未定　モンスターワールドIV（仮）
セガ／ACT／8M・BU／価格未定

未定　★F1（仮）
テンゲン／RCG／8M／価格未定

未定　★ジェネラル・カオス（仮）
EAビクター／ACT／8M／8900円

メガCDソフト 発売日予定表

8月

- 6日 慶応遊撃隊
  ビクターエンタテインメント／STG／7400円
- 6日 江川卓のスーパーリーグCD
  セガ／SPG／BU／7800円
- 27日 雀豪ワールドカップ
  ビクターエンタテインメント／ETC／8200円

9月

- 10日 ウィニングポスト
  光栄／SLG／12800円
- 23日 ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
  セガ／ACT／8800円
- 23日 蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史～
  光栄／SLG／9800円
- 24日 Ｖａｙ～流星の鎧～
  シムス／RPG／7800円
- 下旬 サンダーホーク
  ビクターエンタテインメント／STG／価格未定
- 下旬 モンキーアイランド
  ビクターエンタテインメント／AVG／8800円
- 未定 笑ゥせぇるすまん
  セガ／AVG／7800円（予）
- 未定 アルシャーク
  サンドストーム（ポリドール）／RPG／8800円
- 未定 Ｆ１サーカスCD
  日本物産／RCG／8800円

10月

- 29日 マイト&マジックIII
  CSK総合研究所／RPG／価格未定
- 29日 アイ・オブ・ザ・ビホルダー
  ポニーキャニオン／RPG／7800円
- 29日 リーサル エンフォーサーズ
  コナミ／STG／9800円
- 未定 アルスラーン戦記
  セガ／SLG／7800円（予）
- 未定 夢見館の物語
  セガ／AVG／価格未定
- 未定 The IIIrd World War
  マイクロネット／SLG／7800円

11月

- 未定 ポップンランド
  シュールド・ウェイブ／ACT／7800円
- 未定 ナイト トラップ
  セガ／AVG／8800円（予）

12月以降

- 未定 戦国伝承
  サミー／ACT／価格未定
- 未定 バーニングフィスト
  セガ／ACT／8800円（予）
- 未定 電忍アレスタ２
  コンパイル／STG／価格未定
- 未定 ダンジョン・マスター２～スカルキープ～
  ビクターエンタテインメント／RPG／価格未定
- 未定 いしいひさいちの大政界
  セガ／SLG／価格未定
- 未定 ジョー・モンタナ フットボール
  セガ／SPG／価格未定
- 未定 スーパー大戦略SCD（仮）
  セガ・ファルコム／SLG／価格未定
- 未定 大封神伝
  ビクターエンタテインメント／RPG／価格未定
- 未定 ハイムドール
  ビクターエンタテインメント／ACT／価格未定
- 未定 蓬莱（ほうらい）学園
  セガ／RPG／価格未定
- 未定 シャドウラン
  セガ／RPG／価格未定
- 未定 ダークウィザードー蘇りし闇の魔導士ー
  セガ／RPG／6800円
- 未定 真・女神転生
  シムス／RPG／価格未定
- 未定 銀河鉄道９９９
  ＲＩＯＴ／AVG／価格未定
- 未定 バトルファンタジー（仮）
  マイクロネット／ACT／価格未定
- 未定 ぽっぷるメイル
  セガ・ファルコム／ACT／価格未定
- 未定 メリーゴーランド 第４のユニット
  データウエスト／AVG／価格未定
- 未定 パワードリフト
  電波新聞社／RCG／価格未定
- 未定 ハイパーロードモナーク（仮）
  セガ・ファルコム／SLG／価格未定
- 未定 スーパーブランディッシュ
  セガ・ファルコム／RPG／価格未定
- 未定 ノスタルジアII
  シュールド・ウェーブ／AVG／7800円
- 未定 イースIV マスク オブ ザ サン
  セガ・ファルコム／RPG／価格未定
- 未定 ＡＸ１０１（仮）
  セガ／STG／価格未定
- 未定 ウィング・コマンダー
  セガ／SLG／価格未定
- 未定 アフターハルマゲドン
  セガ／RPG／価格未定
- 未定 夢幻の如く
  セガ／SLG／価格未定
- 未定 ロードス島戦記
  セガ／RPG／価格未定
- 未定 DUNE
  ヴァージンゲーム／SLG／価格未定

ゲームギアソフト 発売予定表

9月

- 未定 GGアレスタII
  セガ／STG／２M／3800円（仮）

10月

- 未定 妖逢伝ひすい丸ー梵天の剣ー
  セガ／RPG／４M・BU／5500円

11月

- 未定 フェイスボール2000
  リバーヒルソフト／STG／4500円
- 未定 魔導物語１～３つの魔導球～
  セガ／RPG／４M・BU／5500円

12月以降

- 未定 バトルトード
  セガ／ACT／？M／価格未定
- 未定 ★ソニック&テイルス
  セガ／ACT／４M／3800円（予）
- 未定 ドナルドダック２（仮）
  セガ／ACT／４M／3800円（予）
- 未定 対戦麻雀・好牌II
  セガ／ETC／４M／3800円（予）
- 未定 スクラッチゴルフ（仮）
  シムス／SPG／２M／価格未定

メガーＬＤソフト 発売予定表

8月

- 20日 ★ピラミッド・パトロール
  タイトー／STG／9800円
- 20日 ★Ｉ ＷＩＬＬ
  パイオニア／ETC／9800円
- 20日 ★ザ・グレイト・ピラミッド
  パイオニアLDC／ETC／9800円

10月

- 未定 ★ハイローラーバトル
  パイオニア／STG／価格未定
- 未定 ★スペース・バーサーカー
  パイオニア／STG／価格未定

12月以降

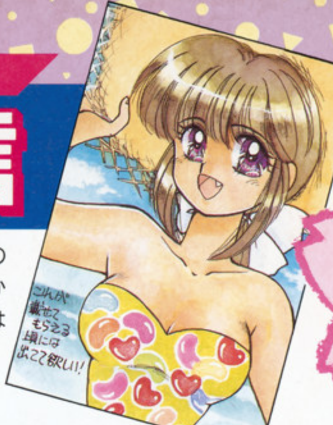
- 10日 ★３D MUSEUM
  パイオニア／ETC／価格未定
- 未定 ★MELON BRAIN
  パイオニア／ETC／価格未定
- 未定 ★GOKU
  パイオニア／ETC／価格未定



聖魔伝説　3×3EYES　ファンクラブ

まだまだ頑張る 聖魔様通信

久しぶりに出張（ふろく）から帰ってきたぞ！『聖魔伝説3×3EYES』のソフトもやっと発売された（ハズだ）しね。お待たせしました〜って感じだけど、とりあえずめでたいなっ！　ソフトは発売されたけど、このコーナーはまだまだ続けていくから、これからもドンドンはがきを送ってくれよ。今回はおいしいプレゼントもあるぞ。



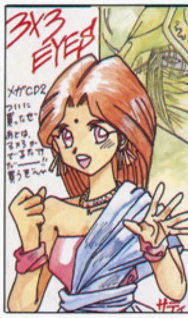
⬅小麦色がさわやかなパイを描いてくれたのは神奈川県の恭弘くん。かわいい！

イチ押し



⬆神奈川県の騎道雷さん。ありがとう！　頑張るぞ〜。

⬇千葉県の脳みそホエホエくん。きっと今頃は買ってプレイしてるんだろ〜な。





⬆大分県の水無月旧暦くん。優しい顔の八雲。色塗りはていねいにね。

⬇鳥取県の八雲くん。結構色塗りに時間かかったでしょ？　ていねいだもんな。



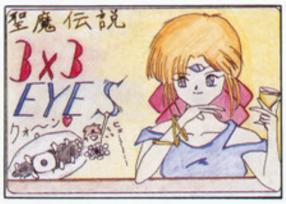


⬅渋いキャラを描いたのは北海道の四天聖精奉還くん。

⬇北海道の山本潤くん。早くメガCDを買いなさい。



⬅福島県の藤井たぶたぶくん。本名をちゃんと書いてくれよ。

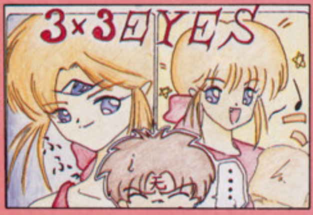


⬇埼玉県の綾小路ヌクヌクくん。腕を上げたな。頑張れ！



今月のツーショット

パイと八雲以外の変わった組み合わせのツーショットなんかも送ってくれ。



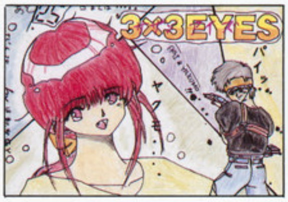
⬆福島県の藤井カッペくん。おい、キミも本名を書いてないじゃないか。



⬅すっかり常連さんの千葉県の脳みそホエホエくん。うまいよな〜。



⬅神奈川県の水無月葵さん。勉強しろよ〜。イラスト描けよ〜。



⬆和歌山県の迷転聖GYくん。なんでパイの頭が虫食いなんだ？



あの林原めぐみさんに会ってインタビューしてきちゃったぞ！

いいだろ〜の巻

『聖魔伝説…』のパイの声でおなじみの林原めぐみさんに、インタビューに行ってきました。

編：こんにちわ〜！　㊙編集部で一す。

め：こんにちはっ！（元気！）

編：めぐみさんは、「3×3EYES」とのおつきあいが長いですよね。

め：そうなんですよ。ドラマCDから始まってアニメと…。原作もすっかりハマって読み込んじゃって。それで今回、このゲーム『聖魔伝説…』が私じゃなかったら暴れるぞ〜みたいな（笑）。

編：率直にお聞きしますが、パイと三只眼の時と、やっててどっちが楽しいですか？

め：三只眼のときは気持ちいいんですよ！「このゲスが！」とか、スタジオで年上の方に向かって叫んじゃったり。ふだん私生活では言えないじゃないですか(笑)。でもパイのほうは個人的に、かわいい部分が大好きで〜。魅力の種類が違うんで、どっちとは…。

編：アニメの時とゲームの収録とではずいぶん違うんじゃないですか？

め：ゲームは前後のつながりがわかんなくって…「わ〜っ！」とかいきなりやられて「え〜誰にやられたの〜」みたいな（笑）。

編：そういえば今度CDを出されるとか。

め：そうなんですよ。プロフィールなんてどうでもいい！　これを載せてください。今までアニメとかで歌ってた曲とオリジナル新曲が入って3000円です。よろしくね！



⬅と〜っても明るくて元気なめぐみさん。気さくな優しい女性でしたよ。色白なのよね〜。

めぐみさんからのプレゼント！

8月21日に発売されるめぐみさんのベストアルバム「シャムロック」をサイン入りで2名様にプレゼント！　でも買うと写真集などの特典がついてお得よ。





耳より情報 関西地方で毎週土曜日、夜11時〜12時に放送している「林原めぐみのハートフルステーション」が都内でも聞こえることがあるらしい！　一番確実なのはカーステレオの周波数を558KHzに合わせて都内を走り回るのだ。ラックが高ければきっと聞けるぞ。

イラスト:赤津みづは

次号Vol.8は9月8日に発売するのだ!!

創刊1周年記念企画 大放出第2弾!!

連続モニター募集&大サービス攻勢
これを見逃したらキミの明日はない

●先日、中学校の同窓会があった。いろんな顔があった。15年前とクツ下の柄すら変わらない奴、イケイケになったネエちゃん、無意味に太った男、ボケつつある元担任などなど…噂では鉄格子に囲まれているため出席できなかった者もいたらしい。相変わらず美しかったのは…私の初恋の相手だったな。(山本)
●最近ひじょ〜に体の調子が悪い。体重も15kg近く落ちた。この間も目の前が星でいっぱいになった。消耗してるなぁ。ここらでリフレッシュするために休みがほしいものだ。そうだ、旅だ、旅にでよう！　今、すべての現実を捨て去って旅に出るのだ！　力強く立ち上がると立ちくらみが…。限界かな…。　(ミー永嶋)
●「猫で遊ぼう会」を今度結成しようと画策するコクズであった。人の足元を猫がチョロチョロ走り回る編集部なんてものなかなかオツではないかい？　ちなみにうちの編集部は猫の好きな人間が結構多い。一人が三匹ずつ捕まえてくるとして、編集部員の数は……。しょうがない、ぬいぐるみで我慢するか。　(こくず)
●「猫で遊ぼう会」の会員になりたいと思うので、ぜひこの会を作っていただきたい。猫の舌をつかむことができる。猫とかくれんぼができる。飼ってる猫のウンコなら、素手で拾うことができる。これだけできれば会員の資格はあると思う。できれば足元に猫がいるような職場にしていただきたいのだが…。(虎屋玉菊)
●最近、ちょくちょく車を運転する夢を見る。自分は免許を持ってないから、当然といえば当然なんだけど、ギアチェンジがうまくいかない。アクセルを踏んでもスピードがでないもんだから、そりゃ〜、イライラする。こんな夢って見たことない!?　(1時間の通勤タイムに、現在ハマり中の菊地秀行を読んでいる軍師)
●神戸でお土産に買ってきたカステラは、長いまんまで切れ目がついていなかった。徹夜で仕事してたらとても腹が減ったので、その長いまんまのカステラに挑戦した。なんだ、最近のカステラは甘さもおさえ目でけっこうイケるぜ。気がつくと一本全部、胃のなかに収めていた…俺もまだまだ捨てたものじゃない。(今成)
●「猫で遊ぼう会」もいいけれど、私はうさぎを飼っているので、猫と会うと全身を嗅ぎまわされることになるのね。やはり、衣服などがうさぎ臭くなっているんだろうな。猫もいいけど、うさぎもいいよ。言うことききかない度は、比べモノにならないぐらい高いし、ウンチは臭くない。ね〜うさぎ飼いなってば!!（さかな)
●徹夜してものすごい疲れて家に帰ったのに、テレビをつけたらスティーブ・マックイーンの出ている超カッコイイ映画をやっていたので見てしまった。まだ真夏だが、冬になったら映画でマックイーンが着てたみたいなジャケットを買おうと思った。それにしても、寝入ってラストを見逃した自分が情けない。(増田)
●先日、車を某駐車場に停めた。丸1日停めて料金は約1万円だったが、ここは無人のコイン精算式。百円玉しか使えず、両替機は万札両替不可。雨の中コンビニに走り、やっと崩した大量の百円玉をポケットに。しかし重さで破れて大散乱、約3千円が排水溝に消えて茫然自失。結局出さずに電車で帰った私は何？(Ⓣ)

これから㊕はとってもスゴイノダ　なんたって次号はあのストIIプラスのダッシュ超強力攻略本さらに超特大テクニックシートも便利モノそしてシャイニング・フォースII総力特集も満載これは買



ストII'プラス超攻略本来る!!

WANTED スタッフ募集のお知らせ

㊕メガドライブ編集部では、ゲーム業界で働いてみたい編集者、ライター、グラフィックデザイナーを募集しています。ゲームが死ぬほど好きで、既に出版業界経験がある方は特に優遇。趣味をいかして、プロフェッショナルな仕事をバリバリこなしてみませんか。まずは電話を!!

▶お便りのあて先

各コーナー名をお忘れなくっ！

〒160　東京都新宿区坂町27-5
市ヶ谷光風ビル　角川書店　第三編集部
㊕メガドライブ　Vol.7○○○○○○○○係

Chief editor ―― 木村　茂
Senior editors ―― 今成信之
小井詰昌之
Editors ―― 松本多津子
菅原　薫
野中　信
天野哲也
永嶋智矢
Contributors ―― CUE
フリード
バックスペース
冒険企画局
エテルナ
エーワンオフィス
小黒雅広
渡邊一郎
高橋俊哉
小笠原伸幸
原　陽子
斎藤聖子
菅沢美佐子
吉津浩治
増田敬治
山田一平
高橋よう子
Art director ―― 鈴木正明
Designers ―― エストール
今井デザイン事務所
アイルデザイン
泰生企画
エーワンアド
O's editors
菅田みはる
Photographers ―― インタニヤ
スカイフォト
田村尚行
中西祐彦

㊕PCエンジン9月号増刊
マルカツ 勝メガドライブ

1993年9月10日　定価 650円（本体 631円）雑誌コード 13576−9
発行人／井川　浩　　編集人／中西千明　　編集長／木村　茂　　発行所／角川書店
住所／〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
（編集部）03-3226-3115　（販売部）03-3817-8523　（広告部）03-3817-8425
印刷所／共同印刷　©Kadokawashoten 1993　Printed in Japan



STREET FIGHTER II' PLUS

株式会社カプコン® 国内営業本部／〒540大阪市中央区釣鐘町２-２-８ 東京支店／〒163-02東京都新宿区西新宿２-６-１新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

MEGA DRIVE



メガ伝説、はじまる。

噂は真実になった。未体験のスピードとパワー。
すべてのバトルゲームは、もはや過去形で語られる。

メガドライブ専用ソフト
ストリートファイターII ダッシュプラス

近日発売予定　価格容量未定

あのビデオゲームの迫力がリアルによみがえる
メガドライブ用コントローラー「カプコン・パワー・スティック・ファイター・MD」。
ターボやスローなどの多彩な機能を搭載。熱い闘いが、もっと熱くなる。

メガドライブ対応
カプコン・パワー・スティック・ファイター・MD 近日発売予定 価格未定

Capcom Power Stick Fighter™ MD
カプコン・パワー・スティック・ファイターMD



※写真の商品は開発中のものです。



(勝)PCエンジン9月号増刊 (勝)メガドライブ vol.7
1993年9月10日発行 第5巻第14号通巻64号
発行所 角川書店
発行人／井川浩 編集人／中西千明 編集長／木村茂
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部☎03(3817)8523 編集部☎03(3226)3115
定価650円(本体631円)
T1013576090657

共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌コード 13576-9